



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
Faculdade de Ciência da Informação  
Curso de Graduação em Biblioteconomia

## TESAURO DE VIDEOGAMES

Marcelo Cavalcante Nunes  
Orientadora: Prof. Dra. Rita de Cássia do Vale Caribé

Brasília  
2018

Marcelo Cavalcante Nunes

## TESAURO DE VIDEOGAMES

Monografia apresentada como parte das  
exigências para obtenção do título de  
Bacharel em Biblioteconomia pela  
Faculdade de Ciência da Informação da  
Universidade de Brasília

Orientadora: Prof. Dra. Rita de Cássia do Vale Caribé

Brasília

2018

N972t

NUNES, Marcelo Cavalcante.

Tesouro de videogames / Marcelo Cavalcante Nunes. – Brasília, 2018.

258 f.

Orientação: Prof. Dra. Rita de Cássia do Vale Caribé

Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, Curso de Biblioteconomia, 2018.

Inclui bibliografia



**Título: Tesouro de videogames.**

**Aluno: Marcelo Cavalcante Nunes.**

Monografia apresentada à Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Brasília, 23 de maio de 2018.

**Rita de Cássia do Vale Caribé** - Orientadora  
Professora da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)  
Doutora em Ciência da Informação

**Simone Bastos Vieira** – Membro  
Professora da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)  
Doutora em Ciência da Informação

**Tiago Barros Pontes e Silva** – Membro  
Professor do Departamento de Desenho Industrial (UnB)  
Doutor em Artes

## **DEDICATÓRIA**

A todos que vivem muitas vidas através dos videogames que jogam.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pela força que me dá diariamente para seguir em frente.  
Aos meus pais, por nunca deixarem faltar as ferramentas que precisei para correr atrás de meus objetivos.  
Ao Bruno, meu companheiro de vida, pelo amor, incentivo e apoio na educação e na vida.  
À minha orientadora, Professora Rita, pela paciência a mim dedicada, a sabedoria comigo compartilhada e pela inspiração.  
À minha família e amigos.

“Tudo o que não for salvo será perdido”  
- Mensagem da tela do Nintendo Wii

## RESUMO

Este trabalho apresenta o processo de construção de um tesauro que aborda a terminologia utilizada no tratamento da informação da área de videogame. A pesquisa tem como resultado a construção de um Tesauro de Videogames. Não há tesauros estabelecidos que tratem da linguagem especializada da área. A área vem crescendo exponencialmente nas últimas décadas, o que levou à criação de museus e coleções especializadas no tema. Este estudo dá suporte, portanto, ao tratamento da linguagem da área, auxiliando a recuperação da informação e a preservação da memória. Para construção do tesauro, identificam-se os relacionamentos possíveis entre os conceitos que compõem o campo, e a articulação das categorias e da estrutura do tesauro é demonstrada. Como bases para construção do tesauro são apresentadas três teorias: a Teoria Geral do Conceito, de Ingetrud Dahlberg; a Teoria da Classificação Facetada, de Ranganathan; e a Teoria Geral da Terminologia, de Eugen Wüster. Além das teorias, também dá suporte às análises realizadas o manual de construção de tesauros *ISO-25964*. É apresentado um histórico e panorama da área de videogames, que deu base à construção do tesauro. A demonstração dos resultados e a verificação da aplicação das teorias e do manual estudados são realizadas por meio do próprio Tesauro de Videogames. A testagem é dedutiva, pois são aplicados conceitos gerais ao instrumento em particular. Conclui-se que a elaboração de tesauros usados na gestão do conhecimento referente à área de videogames não acompanhou sua evolução histórica, considerando-se necessário dar continuidade às pesquisas que relacionem os princípios da organização do conhecimento à área de videogames, além de dar prosseguimento ao gerenciamento e ampliação do tesauro construído a partir da pesquisa.

### **Palavras-chave:**

Sistemas de organização do conhecimento. Tesauros. Videogames. Classificação. Recuperação da informação.



## ABSTRACT

This research presents the construction process of a thesaurus that addresses the terminology used in the information treatment in videogames. Its result is the elaboration of a Videogame Thesaurus. There is no established thesaurus that addresses the area's specialized vocabulary. The area has been in development in the last decades, what has led to the creation of museums and specialized collections on the subject. Therefore, the research supports the area's language treatment, aiding the retrieval of information and the preservation of memory. To build the thesaurus, the relationships between the concepts that compose the area are identified, and the articulation of the thesaurus' categories and structure is shown. Three theories are presented as basis for the construction of the thesaurus: The Concept Theory, by Ingtraut Dahlberg; the Faceted Classification Theory, by Ranganathan; and the Terminology Theory, by Eugen Wüster. In addition to the theories, the *ISO-25964* thesaurus construction manual is also used as a support to the analysis. It's also presented a historic and an overview of the area of videogames, which provides the base for the thesaurus' construction. The demonstration of the results and the Verification of the application of the theories and of the manual that were studied are realized through the Thesaurus of Videogames itself. Testing is deductive, as general concepts will be applied to the particular instrument. The research concludes that the creation of thesauri used in the management of the knowledge related to videogames hasn't followed the area's historic evolution, considering necessary to continue researches that relate the principles of knowledge organization to the area of videogames, as well as proceeding the management and expansion of the thesaurus constructed from this research.

### **Keywords:**

Knowledge organization systems. Thesaurus. Videogames. Classification. Information retrieval.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Vertentes europeia e americana de elaboração de tesouros..... | 26 |
| Figura 2 – Estrutura do Tesouro de Videogames.....                       | 72 |
| Figura 3 – Quantidades de relacionamentos no Tesouro de Videogames.....  | 76 |

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Símbolos e *tags* utilizados para expor relacionamentos, descrição e códigos em um tesouro

Quadro 2 – Comparativo de *softwares* de construção de tesouros

Quadro 3 – Entradas do Tesouro de Videogames

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|              |  |
|--------------|--|
| BRAPCI       | Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação |
| ESRB         | <i>Entertainment Software Rating Board</i>                                   |
| Lab-iMetrics | Laboratório de Estudos Métricos da Informação na Web                         |
| LD           | Linguagens documentárias   |
| ISO          | <i>International Organization for Standardization</i>                        |
| TGT          | Teoria Geral da Terminologia   |
| SciELO       | <i>The Scientific Electronic Library Online</i>                              |
| SOCs         | Sistemas de Organização do Conhecimento                                      |

## SUMÁRIO

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | INTRODUÇÃO .....  | 15 |
| 2     | CONSTRUINDO O OBJETO DE ESTUDO E O REFERENCIAL TEÓRICO.....                   | 17 |
| 2.1   | DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E JUSTIFICATIVA.....                                    | 17 |
| 2.2   | OBJETIVOS DA PESQUISA .....   | 18 |
| 2.2.1 | Objetivo geral .....  | 18 |
| 2.2.2 | Objetivos específicos .....   | 18 |
| 3     | REVISÃO DE LITERATURA .....   | 19 |
| 3.1   | Linguagens documentárias e sistemas de organização do conhecimento.....       | 19 |
| 3.2   | Tesauro.....  | 22 |
| 3.2.1 | Definição .....   | 23 |
| 3.2.2 | Origem e evolução.....  | 24 |
| 3.3   | Teorias que apoiam a construção de tesouros .....                             | 27 |
| 3.3.1 | Shiyali Ramamrita Ranganathan - Teoria da Classificação Facetada .....        | 27 |
| 3.3.2 | Eugen Wüster – Teoria Geral da Terminologia.....                              | 32 |
| 3.3.3 | Ingetraut Dahlberg – Teoria Analítica do Conceito .....                       | 34 |
| 3.3.4 | Comparação entre as três teorias .....  | 37 |
| 3.4   | <i>International Organization for Standardization 25964 (ISO 25964)</i> ..... | 38 |
| 3.5   | Classificação, Indexação e Estrutura de um Tesauro.....                       | 39 |
| 3.5.1 | Atualização .....   | 43 |
| 3.5.2 | Garantias do usuário, literária e estrutural.....                             | 43 |
| 3.5.3 | Termo .....   | 44 |
| 3.6   | Softwares de Construção de Tesouros .....                                     | 53 |
| 3.7   | Videogames .....  | 56 |
| 4     | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....  | 67 |

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 5     | APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS .....                                 | 68  |
| 5.1   | Metodologia elaborada para a construção do Tesouro de Videogames ..... | 68  |
| 5.1.1 | Fontes e normalização dos termos .....                                 | 68  |
| 5.1.2 | Definição de categorias .....  | 70  |
| 5.1.3 | Relacionamentos e Notas.....   | 72  |
| 6     | DISCUSSÃO E CONCLUSÃO.....   | 77  |
| 7     | REFERÊNCIAS .....  | 79  |
|       | APÊNDICE A – TESAURO DE VIDEOGAMES: LISTAGEM ALFABÉTICA .....          | 85  |
|       | APÊNDICE B – TESAURO DE VIDEOGAMES: LISTAGEM HIERÁRQUICA.....          | 159 |
|       | APÊNDICE C – TESAURO DE VIDEOGAMES: CATEGORIAS .....                   | 249 |

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos 60 anos, os videogames se transformaram em um fenômeno cultural. A indústria teve início por meio de experimentos realizados por programadores que buscavam utilizar as ferramentas que a evolução técnica, propiciada pela corrida tecnológica entre as nações envolvidas na Guerra Fria, como fonte de entretenimento. No entanto, o mercado se profissionalizou, o que resultou em seu amadurecimento e no crescimento do interesse de grandes empresas em atuar no desenvolvimento de jogos, consoles e outros produtos relacionados a videogames. Esse cenário tem como efeito o aumento do número de produtos e tecnologias derivadas deste mercado, que dão origem a novos conceitos e termos que os representam. Para que se facilite a gestão efetiva dos processos relacionados à representação e recuperação informacional da área, o profissional da informação utiliza-se de linguagens documentárias, como o tesauro. Entretanto, não foram encontrados tesouros que tratam, de forma abrangente, da terminologia da área. Portanto, a contribuição deste trabalho é proporcionar uma linguagem documentária que possa apresentar os conceitos usada na representação e recuperação da informação. Sua aplicabilidade é destinada ao tratamento de acervos e coleções especializadas sobre o tema, facilitando sua gestão.

O presente trabalho tem como objetivo a construção de um Tesauro de Videogames que seja utilizado na gestão da informação da área, por meio do tratamento e controle da terminologia nela empregada. Busca-se alcançar este objetivo por meio da definição da metodologia aplicada para a construção de um tesauro, com base nas teorias e normas que tocam o assunto. São apresentados conceitos relacionados aos sistemas de organização do conhecimento (SOC), com foco nos tesouros, além da história e panorama atual do mercado de videogames mundial, como forma de possibilitar a compreensão do processo de constituição do Tesauro de Videogames, assim como a navegação por meio de sua estrutura.

O segundo capítulo do presente trabalho apresenta o problema, justificativa, objetivos e delimitação da pesquisa. No terceiro capítulo é exposta a revisão da literatura recuperada por meio de consulta a fontes de informação na área. Inicialmente são apresentados os conceitos de linguagens documentárias e sistemas de organização do conhecimento. Em seguida, expõem-se as definições e o histórico do tesauro. Após a apresentação dos conceitos ligados a este instrumento de controle da linguagem, são estudadas as teorias que dão suporte à construção de tesouros: a Teoria da Classificação Facetada, de S. R. Ranganathan; a Teoria Geral da Terminologia, de Eugen Wüster; e a Teoria

Geral do Conceito, de Ingetraut Dahlberg. Após a exposição dos princípios extraídos das teorias, é realizado um comparativo entre o que foi exposto em cada uma, indicando os pontos comuns e diferenças. A seguir, complementa-se a pesquisa com a apresentação da norma *ISO 25964*, da *International Standardization Organization* (ISO), que traz as diretrizes estabelecidas por este órgão para a construção e manutenção de tesouros, baseando-se no que é discutido na área. Após, é exibida a metodologia de construção de um tesouro a partir dos conceitos apresentados nos capítulos anteriores, apontando-se a necessidade de atualização dos descritores nele apresentados, as garantias a serem observadas para a definição de seus descritores e não descritores e os termos e relacionamentos que constituem sua estrutura. Em seguida, realiza-se a comparação entre *softwares* utilizados na construção e gestão de um tesouro.

Este capítulo apresenta, por fim, a revisão de literatura referente à área do conhecimento cuja terminologia o tesouro elaborado com base na pesquisa busca tratar: videogames. É apresentado o histórico do domínio, desde seus primórdios até os dias de hoje, bem como um panorama da situação atual da indústria de jogos pelo mundo.

O quarto capítulo exhibe os procedimentos metodológicos que foram utilizados na realização da pesquisa, definindo-a de acordo com suas características. Mais à frente, no quinto capítulo, são apresentadas a metodologia empregada na construção do tesouro, bem como a análise de sua construção à luz do que foi exposto na revisão de literatura, além da análise da sua estrutura e relacionamentos. Finalmente, o sexto capítulo traz as conclusões atingidas por meio da realização do trabalho.

O tesouro construído com base na pesquisa realizada é apresentado no apêndice do trabalho, sendo a exibição de seus descritores e não-descritores realizada em listagem alfabética e sistemática.



## **2 CONSTRUINDO O OBJETO DE ESTUDO E O REFERENCIAL TEÓRICO**

Neste capítulo são apresentados o problema identificado e a justificativa para a realização da pesquisa, bem como os objetivos que a mesma busca atingir.

### **2.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E JUSTIFICATIVA**

O mercado de videogames cresceu consideravelmente nas últimas décadas. Em 2015, a indústria de videogames alcançou U\$ 23,5 bilhões em vendas, faturando mais que o mercado de música e filmes no mesmo ano (NATH, 2016). E as perspectivas de crescimento são positivas, com a chegada de novas tecnologias como jogos de realidade aumentada e de realidade virtual.

Acompanhando esse crescimento do mercado, também surgiram coleções de museus e até "gametecas" dedicadas à área. Um exemplo é o Museu do Videogame Itinerante, o primeiro museu do Brasil a tratar sobre o campo, reconhecido pelo Instituto Brasileiro de Museus (MUSEU DO VIDEOGAME, 2014).

Apesar do sucesso da indústria e do surgimento dessas coleções, há poucos trabalhos que examinem a linguagem utilizada na área. Não foram identificados tesouros que tratem a terminologia da área. Isso dificulta o tratamento e a recuperação de informações em coleções especializadas, pois não há um controle terminológico que facilite essa tarefa. Por ser um instrumento de controle terminológico de uma determinada área, o tesouro é um documento especializado, para cobrir da melhor forma a sistematização de seus conceitos (CAMPOS, M. L. A; GOMES, H. E.; MOTTA, D. F., 2004), e a sua falta faz com que o tratamento de sua terminologia seja insuficiente, dificultando a recuperação e organização da informação, bem como a preservação da memória.

Verifica-se a possibilidade de definir descritores cuja utilização no momento do tratamento e da recuperação da informação seja autorizada, bem como os diferentes tipos de relações possíveis de serem estabelecidas entre eles. O presente trabalho contribui para a estruturação terminológica deste campo através da construção do tesouro a ser utilizado na gestão de informação referente a videogames, na medida em que se constitui em uma primeira experiência na área.

Desta forma, este trabalho questiona a necessidade e a possibilidade de elaborar um tesouro que trate da linguagem utilizada na área, que poderá ser utilizado por profissionais da área no tratamento de acervos ou de materiais que tratem do assunto. Assim pergunta-se:

quais são os termos e suas respectivas relações para representar o conhecimento no domínio dos videogames?

## **2.2 OBJETIVOS DA PESQUISA**

### **2.2.1 Objetivo geral**

Construir um Tesauro de Videogames, com ampla cobertura da terminologia empregada na gestão da informação referente a videogames, que possibilite o tratamento e a recuperação de informação de todo tipo de suporte informacional.

### **2.2.2 Objetivos específicos**

- Analisar as teorias, metodologias e normas que dão suporte ao desenvolvimento de tesauros.
- Analisar a área temática de videogames traçando sua história e principais características.
- Propor metodologia para construção do Tesauros de videogames.
- Mapear a estrutura semântica composta pelos termos da área de videogames.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

Os artigos consultados e citados neste trabalho foram recuperados a partir de pesquisas realizadas nas seguintes bases de dados:

- Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), da Universidade Federal do Paraná;
- *Library and Information Science Abstracts (LISA)*.
- Repertório da Produção Periódica Brasileira de Ciência da Informação, do Laboratório de Estudos Métricos da Informação na Web (Lab-iMetrics).
- *The Scientific Electronic Library Online (SciELO)*.

Os livros consultados e citados no trabalho foram pesquisados no acervo da Biblioteca Central da Universidade de Brasília e na Biblioteca do Conselho Nacional do Ministério Público.

Nas pesquisas, foram utilizados os termos “Tesauro”, “Manual de construção de tesauro”, “Linguagens documentárias”, “Sistemas de organização de conhecimento”, “Teoria da classificação”, “Teoria da classificação facetada” e “Teoria do conceito”. Foram utilizados, nas pesquisas, os termos na língua inglesa “Thesaurus”, “Manual + thesaurus”, além da pesquisa de obras de autores específicos, como S. R. Ranganathan e Ingetrut Dahlberg. Também foram consultadas fontes utilizadas em artigos consultados, que foram localizadas nas bases citadas acima. Somente nos casos em que os documentos originais não foram encontrados ou em que os documentos estavam em uma língua não compreendida pelo autor foi utilizada a citação da citação.

Foram consultados artigos publicados em periódicos e livros em português e em inglês. Durante a pesquisa, foram encontrados materiais em espanhol e francês, que não foram utilizados por falta de domínio nos idiomas.

#### 3.1 Linguagens documentárias e sistemas de organização do conhecimento

A linguagem natural, que é utilizada cotidianamente, possui diversas características que podem dificultar a comunicação entre o indexador, o sistema de informação e os seus usuários. Dentre estas características destacam-se a presença de polissemias, sinônimos e homônimos, dentre outras. Portanto, ao se organizar a produção informacional de uma determinada área, verifica-se a necessidade do conhecimento da terminologia utilizada por

seus integrantes. Para que as tarefas de indexação e recuperação da informação possam ser realizadas eficientemente, utilizam-se as linguagens documentárias (CINTRA, 2002) ou os sistemas de organização de conhecimento, termo mais contemporâneo.

As linguagens documentárias são sistemas conceituais, nos quais os conceitos são estruturados de forma a apresentar os termos autorizados a serem utilizados no tratamento e recuperação da informação, além das definições, relacionamentos e propriedades dos conceitos que esses representam. Têm o objetivo de normalizar a terminologia empregada pelos usuários de um sistema de informação. Esses vocabulários estruturados podem ser utilizados tanto em ambientes tradicionais como em ambientes digitais (CARLAN; MEDEIROS, 2011). Essas linguagens são compostas por um número de palavras que foram selecionadas da linguagem natural e, após estudo, foram transformadas, denominadas “termos” ou “descritores”, que são utilizados tanto pelos indexadores quanto pelos usuários em um sistema documentário. São construídas por meio de “escolhas feitas em um universo lexical amplo” realizadas “tanto em Linguagens de Especialidade, como na linguagem de uso corrente e nas Terminologias de área” (CINTRA, 2001, p. 18). Essas linguagens listam os termos autorizados que devem ser utilizados no momento da indexação e da recuperação da informação, permitindo aos seus usuários a navegação por sua estrutura semântica (LANCASTER, 1993). Facilitam, dessa forma, a promoção do encontro de usuários com a informação por meio de sua organização, aplicando-se conhecimentos de campos como a Terminologia e a Linguística (MAIMONE; TÁLAMO, 2011). Cintra (2002, p. 24) as define como instrumentos utilizados na tradução no momento da representação da informação e da busca:

Dito de outro modo, uma LD (linguagem documentária) é utilizada na entrada do sistema, quando o documento é analisado para registro. Seu conteúdo é identificado e “traduzido”, de acordo com os termos da LD utilizada e segundo a política de indexação estabelecida. É da mesma forma utilizada à saída do sistema, quando, a partir da solicitação da informação pelo usuário, é feita a representação para busca. Assim, seu pedido é analisado, seu conteúdo identificado e devidamente “traduzido” nos termos da LD utilizada.

Apesar de serem construídas com base na linguagem natural, as linguagens documentárias são artificiais. Diferenciam-se da linguagem natural, pois delimitam o uso dos termos que a compõem, buscando diminuir a ambiguidade e facilitar a recuperação da informação (TORRES; ALMEIDA, 2015). De acordo com Dodebei (2002, p. 19-39), as linguagens documentárias são “metarrepresentações ou representações documentárias” que representam os “constructos do conhecimento gerado pela sociedade”. A autora diferencia

linguagens documentárias de representações documentárias – nas quais estão inseridos os resumos, catálogos, bibliografias, entre outros – pois estes são construídos para referenciar um objeto específico, facilitando sua distribuição e localização na memória documentária.

Dentre as linguagens documentárias, são citados os sistemas de classificação, as listas de cabeçalho de assunto, as taxonomias, os tesouros, as ontologias e outros. Todos esses possuem em comum a necessidade de normas para sua construção, para que se alcance a organização de sua estrutura, além de sua manutenção através de atualização. Dessa forma, podem continuar representando a terminologia de um campo específico (BOCCATO, 2011). As diferentes formas de linguagens documentárias, conforme explicam Torres e Almeida (2015, p. 9), foram:

Desenvolvidas em períodos historicamente diferentes, com estruturas, metodologias e produtos diferenciados, tem em comum a possibilidade de formar conjuntos de informação através da operação de classificação de informações dentro de classes previamente definidas, estabelecidas a partir de semelhanças e diferenças.

Vargas e Laan (2011, p. 22) reconhecem a importância das linguagens documentárias na atuação do profissional da informação. Para as autoras, o uso dessas ferramentas auxilia a atender às necessidades informacionais dos usuários. As autoras dão destaque aos tesouros dentre as linguagens documentárias, pois, devido à sua organização, tornam possível ao usuário compreender a estrutura semântica de um domínio.

Logo, as linguagens documentárias tornam possível que o usuário navegue entre os conceitos que compõem uma área do conhecimento, descobrindo as classes e as características segundo as quais esses são reunidos ou separados (MACULAN; LIMA, 2014, p. 184). Tristão, Fachin e Alarcon (2004), assim como Maculan e Lima (2014), expõem o papel que as linguagens documentárias possuem de estabelecer a comunicação entre a linguagem utilizada pelos usuários e pela unidade de informação. Ela assegura a padronização dos termos a serem empregados nas etapas do ciclo documental (DODEBEI, 2002).

Assim como as linguagens documentárias, os Sistemas de Organização do Conhecimento (SOCs) são “instrumentos complementares que ajudam o usuário a encontrar seu caminho no texto”, auxiliando-o na recuperação da informação desejada (VICKERY, 2012, p. 203 apud LIMA; MACULAN, 2017, p. 62). A formação de sua estrutura baseia-se nos princípios encontrados na Teoria da Classificação, na Teoria do Conceito e na Teoria Geral da Terminologia para a formação de classes de conceitos a partir da análise e comparação de suas características (LIMA; MACULAN, 2017). Ribeiro e Decourt (2017)

também apresentam uma definição para os sistemas de organização do conhecimento similar ao das linguagens documentárias, afirmando que são representações do conhecimento utilizadas para o tratamento e recuperação da informação tanto no ambiente tradicional quanto no meio digital. Os SOC's são considerados adequados à nova forma de tratamento da informação que esse tipo de suporte traz, pois é realizado continuamente, não possuindo, como ocorre no caso de acervos físicos, um lugar determinado no espaço.

Hodge (2000, p. 3-8, tradução nossa) lista os esquemas de classificação, as listas de termos (glossários, dicionários, dentre outros), os cabeçalhos de assuntos, tesouros e ontologias exemplos de SOC's. A autora os caracteriza como “pontes entre a necessidade informacional do usuário e o material na coleção”. Também dá destaque à sua importância na gestão da informação em meio digital, afirmando que todas as bibliotecas digitais fazem seu uso. Considera que, devido à expansão do número de publicações científicas disponibilizadas em meio digital, os SOC's ganharam mais importância não só entre os profissionais da informação que tradicionalmente o utilizavam, mas também entre os usuários dos sistemas de informação, que passaram a utilizá-los.

Carlan e Medeiros (2011, p. 54-56) os conceituam de forma similar a outros autores, apontando-os como “sistemas conceituais semanticamente estruturados que contemplam termos, definições, relacionamentos e propriedades dos conceitos”. Também listam as classificações, taxonomias, tesouros e ontologias como exemplos desse tipo de sistema. As autoras apontam como sua função realizar a padronização da terminologia, cabendo aos sistemas de organização do conhecimento eliminar a ambiguidade encontrada na linguagem natural, controlando-se os termos que possuem conceitos similares ou idênticos para que um conceito seja apresentado por um só termo, e estabelecendo relacionamentos semânticos entre estes. Seu papel é de auxiliar a tradução e a recuperação das informações contidas nos documentos a partir de um esquema estruturado semanticamente, organizando-as. Finalmente, as autoras também apontam a importância do uso dos SOC's na organização do conhecimento produzido na era digital, declarando ser essa a diferença básica entre eles e as linguagens documentárias ao afirmarem que o “sistema de organização do conhecimento é uma denominação nova para as linguagens documentárias que agregam elementos incorporados nas inovações tecnológicas da era digital”.

### **3.2 Tesouro**

### 3.2.1 Definição

Os tesauros são um tipo de linguagem documentária ou de sistema de organização de conhecimento. São formados por um conjunto de termos normalizados que permitem que a representação da informação seja realizada de forma padronizada, facilitando sua recuperação. Nele são abordados o plano das ideias e o plano verbal, garantindo um bom tratamento e recuperação da informação (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004). O controle terminológico de uma área é realizado por meio de descritores e não-descritores, que representam os conceitos constituintes de um campo do conhecimento, relacionando-os entre si e apresentando a estrutura formada por esses relacionamentos. Com isso, podem diminuir a ocorrência de ambiguidades, características da linguagem natural (MACULAN; LIMA, 2017). A recuperação da informação atingiria desta forma, “baixos de silêncio e de ruído [...], bem como altos índices de relevância e pertinência” (VARGAS; LAAN, 2011, p. 233).

Para Torres e Almeida (2015), tesauros são, por se tratarem de linguagens documentárias, linguagens especializadas artificiais utilizadas para estruturar os conceitos de uma determinada área. Seu surgimento, segundo os autores, é corolário do crescimento da produção informacional, que gerou documentos mais especializados que necessitavam de um tratamento adequado de seu conteúdo. O descrevem como sendo formado por um léxico, referente aos descritores selecionados para realizar o tratamento da informação; uma rede paradigmática, que é composta pelos relacionamentos estabelecidos entre esses termos; e uma rede sintagmática, que são as regras para a combinação destes para a representação dos assuntos por meio da pós-coordenação para a combinação de seus termos.

Currás (1995, p. 88-89) os conceitua de forma semelhante, ao afirmar que o tesouro “é uma linguagem especializada, normalizada, pós-coordenada, usada com fins documentários, onde os elementos lingüísticos que o compõem – termos, simples ou compostos – encontram-se relacionados entre si sintática e semanticamente”. A autora também aponta como condições a serem cumpridas por um tesouro ser uma linguagem especializada que permita sua atualização constante, por meio da inclusão ou exclusão de termos; possibilitar a tradução da linguagem natural dos documentos, que é livre, para uma linguagem normalizada que permita o controle da informação; por fim, é necessário que realize a ligação entre os usuários e os documentos que contenham informações necessárias a eles.

Lucas (1999) afirma que os tesauros são compostos por uma lista dos termos autorizados, relacionados entre si e utilizados para garantir que o vocabulário utilizado no momento da recuperação da informação se assemelhe às informações encontradas nos textos.

Esses termos se relacionam entre si de forma semântica e lógica, e devem ter por base o vocabulário utilizado na área abordada pelo tesouro.

O tesouro é uma linguagem que normaliza a representação dos conceitos de uma área do conhecimento, demonstrando a estrutura lógico-semântica dos conceitos que a compõem, de acordo com Tálamo e Lenzi (2006). Deste modo, buscam a padronização dos termos utilizados na representação informacional, controlando o seu uso e não-uso. Para as autoras, no entanto, essa linguagem não seria uma forma apropriada de se aprofundar em um campo do conhecimento, pois o vocabulário apresentado deve ser formado por um pequeno número de termos preferenciais. As autoras também diferenciam a função do tesouro e do dicionário, descrevendo as duas formas de produção de sentido utilizada em cada um. No dicionário, o sentido se dá da palavra ao conceito. Cada palavra é utilizada como ponto de partida para que se apresente um conceito. No tesouro, esse caminho é realizado de maneira inversa. O conceito é o ponto de partida para que seja definido um termo que o represente. Conforme afirmam as autoras:

A palavra não é mais descrita, como o faz o dicionário tradicional. É considerada, de fato, como instrumentalização da idéia, privilegiando-se a relação da linguagem com o pensamento. O propósito do Thesaurus não é o de descrever o significado de uma palavra. Dito de outro modo, ele não responde a questão "O que significa X?". Ao contrário, estabelece o lugar de X e suas relações com outras unidades no interior de um campo de sentido, possibilitando a disponibilização do conjunto de expressões para uma determinada idéia. (TÁLAMO; LENZI, 2006, p. 12).

Consequentemente, o tesouro possibilita a realização do controle terminológico, de sinônimos e quase-sinônimos, e de homógrafos (BEM; COELHO, 2013).

### 3.2.2 Origem e evolução

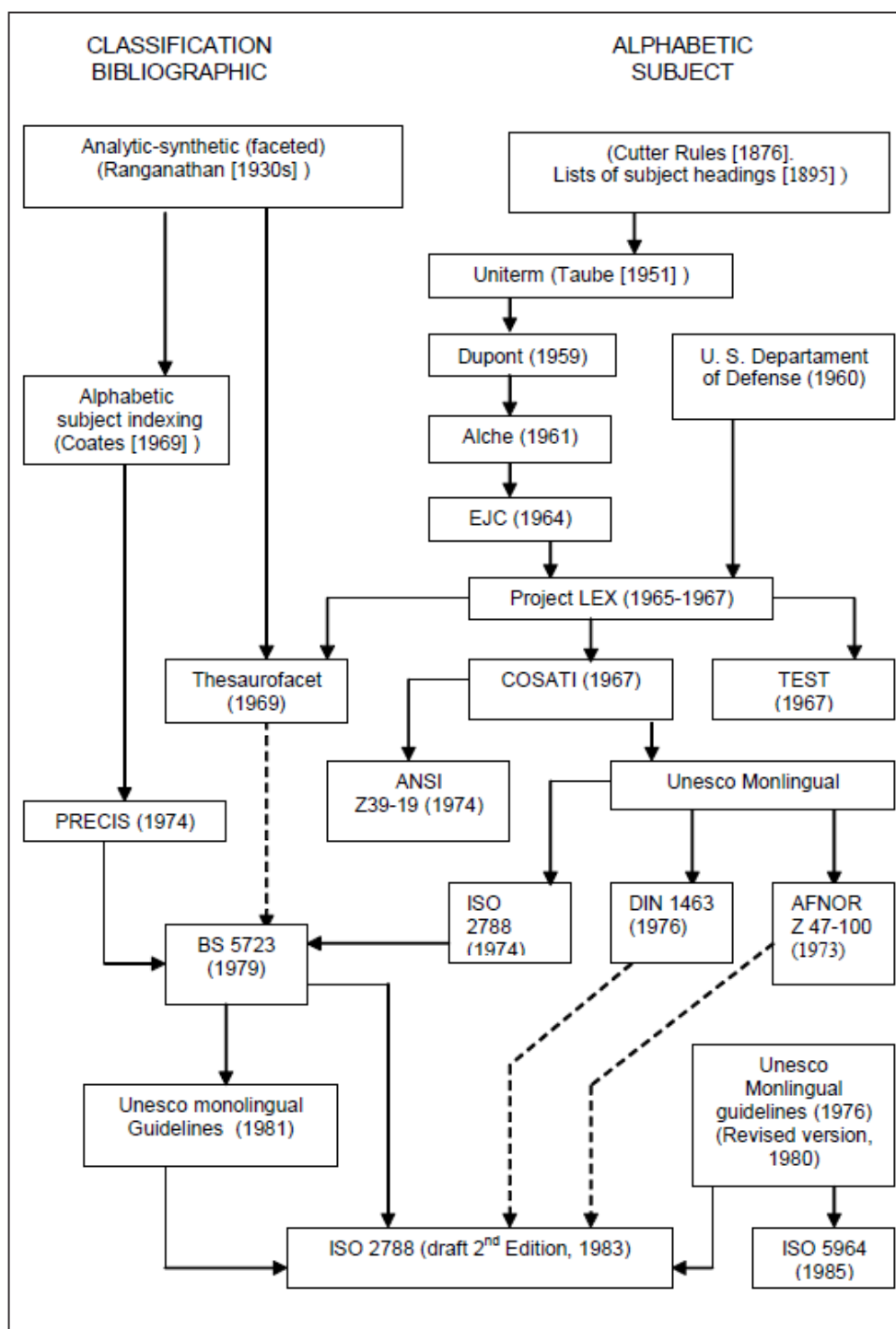
A palavra “tesouro” tem origem na palavra latina “*thesaurus*”, que significa “tesouro”. Popularizou-se em 1852 com a publicação em Londres do livro *Thesaurus of English Word and Phrases*, do autor Peter Mark Roget (TORRES; ALMEIDA, 2015). Em seu livro, o autor indica as palavras que melhor representam uma ideia, com o objetivo de facilitar sua expressão (PEREIRA; BUFREM, 2005). A lógica utilizada pelo autor é inversa à da construção de dicionários, e se aproxima da apresentada por Tálamo e Lenzi (2006), segundo a qual o tesouro é construído partindo-se do conceito à palavra que o represente.



De acordo com Lancaster (1986), a evolução da forma de elaboração de tesauros se deu por meio da influência de duas vertentes, conforme demonstra a figura 1. A vertente americana, com origem nos Estados Unidos, tinha uma base alfabética, que surgiu com a evolução que ocorreu dos cabeçalhos de assuntos ao Unitermo. Já a vertente europeia, principalmente do Reino Unido, apresentava uma abordagem sistemática baseada na Teoria da Classificação Facetada, de Ranganathan, utilizada para classificação bibliográfica na Europa. Surgiu posteriormente àquela, pois até os anos 1960 os tesauros apresentavam principalmente uma listagem alfabética de seus termos. A vertente europeia buscou utilizar o conceito das categorias, trabalhado por Ranganathan, para desenvolver as relações estabelecidas entre os termos de um tesouro. De acordo com o autor, o primeiro tesouro que tem as características do que se entende hoje como tal foi publicado pela Sociedade Dupond de Nemours em 1959, desenvolvido pelo Centro de Engenharia de Informação.

Eventualmente, os sistemas de classificação bibliográfica e as listas de cabeçalhos de assunto passaram a não ser suficientes para realizar o tratamento da informação de forma adequada. Foi então que o surgimento do tesouro moderno foi incentivado pelo advento do *Thesaurus*, de Peter Luhn, de 1950; e do Sistema Unitermo, de Taube, de 1951 (VICKERY, 1960 apud MENDES; REIS; MACULAN, 2015, p. 61). O *Thesaurus* de Peter Luhn consistia em uma listagem de palavras relacionadas, e foi o primeiro a apresentar um sistema composto por palavras autorizadas estruturadas por meio de referências cruzadas, por meio de relacionamentos entre os descritores apresentados. Tinha como objetivo restringir o uso a apenas um descritor. Já o Unitermo era formado por um conjunto de fichas contendo apenas uma palavra. Documentos eram listados e associados à palavra exibida na ficha. Porém, ao se perceber que para a descrição do conteúdo de documentos especializados era necessário o uso de uma expressão mais complexa, deu-se início ao estabelecimento de regras para evitar a ambiguidade e sinonímia, com o controle da sintaxe utilizada. Assim, originou-se o tesouro documentário.

**Figura 1 – Vertentes europeia e americana de elaboração de tesauros**



Fonte: LANCASTER, 1986, p. 30.

Para Mendes, Reis e Maculan (2015), o surgimento e a popularização do tesauro estão ligados ao crescimento na produção informacional, especialmente a partir da década de 1950. O grande número de publicações tornou necessário o uso de um instrumento para

padronização da forma de representação do seu conteúdo informacional. Oliveira e Araújo (2012) afirmam que os tesauros passaram a ser fundamentais no tratamento da informação de campos que tinham seu conhecimento cada vez mais especializado e fragmentado, e esse fenômeno tem sido ampliado pelo crescimento do uso das novas tecnologias da informação e comunicação. A partir da década de 1970, Ingetraut Dahlberg e sua Teoria do Conceito passam a tratar da definição dos conceitos que formam uma determinada área e as diferentes relações que estabelecem entre si. A partir dos estudos da autora, pode-se considerar que o tesouro evoluiu para um tesouro terminológico, no qual cada termo refere-se a um conceito, não sendo apenas uma palavra que apresentada sozinha não conseguiria expressar seu conteúdo informacional (CAMPOS, 2006).

### **3.3 Teorias que apoiam a construção de tesauros**

As teorias apresentadas neste capítulo servem como marco teórico para a elaboração e gerenciamento de tesauros. Apresentam fundamentos relevantes que dão suporte a este tipo de linguagem documentária, como critérios para definição de categorias, a importância da univocidade dos termos e elementos constituintes do conceito. Após a apresentação das três teorias, é realizada uma comparação entre os princípios expostos.

#### **3.3.1 Shiyali Ramamrita Ranganathan - Teoria da Classificação Facetada**

A Teoria da Classificação Facetada é o produto dos estudos de Shiyali Ramamrita Ranganathan. Foi desenvolvida para classificar o acervo da Biblioteca da Universidade de Madras, na Índia, na década de 1930 (CAMPOS, 2001). Em sua teoria, Ranganathan criou uma série de regras para realizar a construção de sistemas de classificação facetados e para a organização de material bibliográfico. Os princípios de sua teoria podem ser encontrados em quatro obras do autor: *Five Laws of Library Science*, *Prolegomena to Library Classification*, *Philosophy of Library Classification* e *Colon Classification* (CAMPOS, 2001). A Teoria da Classificação Facetada mudou a forma como se classificavam os campos do conhecimento. Até então, eram utilizadas tabelas de classificação, que dificultavam ou impediam a adição de assuntos que surgissem com o passar do tempo. Com a *Colon Classification*, Ranganathan criou regras que permitiam a atualização das classificações com a adição de representações de novos assuntos por meio de uma análise ontológica (CAMPOS; CAMPOS, 2014).

Ranganathan considera o conceito uma unidade de pensamento. É a “formação, depositada na memória, como um resultado de associações de percepções – puras ou compostas – realizadas somente dentro da memória” (ARBOIT; GUIMARÃES, 2013, p. 5). O autor diferencia três planos que são utilizados para realizar a formação e representação de um conceito: o plano das ideias, no qual os conceitos são formados mentalmente no indivíduo; o plano verbal, no qual o conceito é expressado por meio de um signo que o represente; e, finalmente, o plano notacional, no qual o conceito é representado por uma notação formada por números, letras ou símbolos (MACULAN; LIMA, 2017).

Em sua obra, define *subject*, ou “assunto”, como o conteúdo que é extraído de um documento. O “assunto básico”, ou *basic subject*, representa as áreas mais abrangentes de um campo do conhecimento que pode ser dividido com base em suas características. Por fim, traz o conceito de “isolado”, que é o próprio termo considerado fora de contexto. O isolado pode ser adicionado a um assunto básico, dando origem a um assunto com pouca extensão (RANGANATHAN, 1997a).

Na estrutura formada pelos assuntos, o autor conceitua cadeias como uma série hierárquica vertical, na qual um assunto que possua uma característica a mais que outro estará ligado sob este; e os renques, que são estruturas horizontais formadas por assuntos com características semelhantes (RANGANATHAN, 1967). Essa estrutura forma um corpo de ideias, cuja extensão e intensão devem ser compatíveis com o assunto estudado e com o campo intelectual dos indivíduos (RANGANATHAN, 1967, p. 82). A extensão é compreendida como o número de elementos que estão dentro de uma classe, e a intensão como o número de características que faz com que o elemento se caracterize como ele é (MACULAN; LIMA, 2017).

A classificação facetada de Ranganathan é considerada um esquema analítico-sintético, conforme explicam Tristão, Fachin e Alarcon (2004, p. 165):

[...] envolve dois processos distintos: a análise do assunto em facetas e a síntese dos elementos que constituem o mesmo, sendo, portanto, aplicável a qualquer área do conhecimento. Analisa-se o assunto fragmentando-o em suas partes constituintes, decompondo elementos mais complexos (assuntos) em conceitos simples (conceitos básicos ou facetas), e é sintético na medida em que procura sintetizar, condensar, examinar cada uma dessas partes, para, posteriormente, uni-las de acordo com as características do documento que vai ser descrito e representado.

Araújo (2006, p. 133) apresenta três etapas que considera necessárias para a construção de um sistema de classificação facetada. A primeira é a etapa de formação dos

conceitos, na qual se realizam a “escolha do conceito, coleta dos enunciados verdadeiros sobre ele, seleção dos enunciados redundantes ou que estão contidos nos outros, determinação dos enunciados essenciais e acidentais e determinação dos tipos de enunciados”. A segunda é a etapa na qual se estabelecem os relacionamentos entre os conceitos, com a “determinação dos tipos de conceitos, determinação das relações entre eles; análise de intensão e extensão dos conceitos; observação dos princípios lógicos de classificação (completude, irreducibilidade e exclusividade mútua)”. Por fim, há a etapa de organização do esquema facetado, por meio da “definição do assunto e das fronteiras; levantamento de facetas; levantamento das subfacetas; decisão da ordem de citação das facetas e subfacetas; agrupamento das subfacetas”.

Quando, a partir de 1931, começou a compor um novo sistema, idealizou uma estrutura bem mais elástica do que as já existentes, isto é, que permitisse a síntese, o agrupamento de vários componentes para a especificação do assunto. Para isso, adotou o uso de dois pontos como símbolo para correlacionar idéias diferentes. Sua classificação, a Colon Classification ('Classificação de dois pontos'), foi publicada pela primeira vez em 1933 (ARAÚJO, 2006, p. 125).

É necessário, ao se realizar o estudo da Teoria da Classificação Facetada elaborada por Ranganathan, compreender o que o autor conceitua como faceta. Carlan e Medeiros (2011, p. 59) introduzem esse conceito de forma simplificada, por meio da análise da forma de divisão, ou classificação, das notícias de um jornal. Essa divisão pode ser realizada considerando-se o assunto (cidades, economia, esportes, etc.), a ordem cronológica das notícias ou pelo nome do repórter. A classificação realizada de acordo com cada esquema é chamada de classificação facetada ou multidimensional.

Ranganathan (1997a, tradução nossa) conceitua faceta como “um termo genérico utilizado para ‘assunto básico’ e ‘isolado’”. Podem ser utilizadas, de acordo com Ranganathan (1967, p. 88), em diversas formas, podendo-se falar em facetas de linguagem, geográficas, de propriedade, de forma literária, de substância, de autor, entre diversas outras. Para Maculan e Lima (2017), cada faceta representa um conceito, e o assunto de um documento seria a representação do conceito ou dos conceitos nele identificados. Os termos que compõem a faceta são os isolados (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004).

Com o objetivo de normalizar a organização sintática das facetas utilizadas na representação de um assunto, Ranganathan apresenta a “Sintaxe Absoluta”, que é a forma única de ordenação dessas facetas, desvinculada da “Sintaxe Linguística” ou da “Sintaxe das Palavras”. O autor explica que cada idioma possui uma forma de organizar as palavras

utilizadas na comunicação, o que leva a “n fatorial” formas de se ordenar signos dentro de uma mensagem, sendo “n” o número de termos que aparecem dentro do assunto. Portanto, em um assunto representado por três termos, por exemplo, haveria seis formas diferentes de organizá-los para a representação desse assunto. Na sintaxe linguística, quanto mais termos aparecem dentro de um assunto, maior se torna a forma de arranjá-los. A sintaxe absoluta é uma forma de unificar a ordem de aparecimento dos termos, que está de acordo com os princípios que norteiam a classificação analítico-sintética. Ranganathan (1997b) explica que para que algumas facetas sejam entendíveis, é necessário que aquelas que são essenciais para dá-las sentidos a preceda. Nas palavras do autor, “assim como uma pintura em um mural não é possível ao menos que a parede exista para que nela se possa desenhar, então a faceta A deve preceder a faceta B” (RANGANATHAN, 1997b, p. 25, tradução nossa). Dessa forma, como exemplifica o autor, no assunto “cura de doença”, o conceito representado por “cura” não é compreensível a não ser que se conheça o conceito por trás de “doença”. Logo, o assunto deve ser representado como “Doença. Cura.”.

Por meio da faceta básica é possível dividir uma área do conhecimento, dando forma ao “Universo de Assunto” e às categorias mais abrangentes que o compõem (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004, p. 165). Após a definição das categorias gerais, parte-se para a identificação das características dos elementos básicos, que são “agrupados em classes de acordo com características comuns. Essas classes são chamadas de facetas. Cada faceta, por sua vez, pertence a uma categoria fundamental” (CAMPOS; CAMPOS, 2014, p. 43). Para Ranganathan (1967, p. 402-412), um assunto composto pode apresentar duas ou mais facetas básicas. Pode estar explícita ou implicitamente indicada no título de um documento. Ainda mais, pode estar ausente, sendo necessária a análise de outras partes do documento, como o índice ou resumo, para sua identificação.

Tristão, Fachin e Alarcon (2004) diferenciam categorias e facetas, presentes em um sistema de classificação facetado. O termo “categoria” é utilizado para descrever a estrutura do esquema de classificação, e “faceta” é a forma que essas categorias se apresentam em classes diferentes.

Com o objetivo de realizar a divisão das estruturas que organizam os conjuntos de conceitos em um sistema de classificação por meio de um critério de categorização único, Ranganathan apresenta, em sua Teoria da Classificação Facetada, cinco categorias fundamentais, aplicáveis às áreas do conhecimento. As categorias, que pertencem estritamente ao contexto da classificação, são *Tempo*, *Espaço*, *Energia*, *Matéria* e *Personalidade*, formando o acrônimo PMEST (RANGANATHAN, 1997b). Por intermédio dessas categorias,

é possível realizar a classificação de qualquer área do conhecimento (MACULAN; LIMA, 2017).

A categoria *Tempo* representa qualquer ideia isolada que se relacione ao conceito de tempo. Pode ser utilizada para o tempo cronológico (horas, dias, décadas, milênios e outras) ou para o tempo meteorológico (seca, chuva, tempestade e outras). *Espaço* também representa as ideias isoladas que se identificam com o título da categoria. Nela estão ideias que indiquem qualquer ponto na superfície da terra, dentro dela e também externa a ela. Também pode indicar espaços geográficos (países e continentes e outros), fisiográficos (deserto, floresta tropical, montanha, rios e outros) e áreas povoadas (cidades, vilas, povoados e outros). Em *Energia* estão ideias que se são manifestações de ações, que podem ser identificadas em qualquer tipo de entidade: inanimada, animada, conceitual, intelectual e intuitiva. *Matéria* pode ser compreendida como agrupando duas ideias: a de material e propriedade. O autor usa o exemplo de uma mesa feita de madeira. A madeira é o material da mesa, mas não é a mesa em si, podendo haver outros itens que sejam feitos com o mesmo material. E a mesa também tem propriedades, como ter 1 metro de altura com a parte superior rígida. No entanto, essas propriedades também não são exclusivas da mesa. A junção das duas permite formar uma noção do conceito de “mesa”. Finalmente, Ranganathan aplica na categoria *Personalidade* o que denomina de “método dos resíduos”. Qualquer manifestação que não se encaixe nas outras quatro categorias fundamentais deve fazer parte de *Personalidade*, tendo em vista que para o autor as cinco categorias fundamentais permitem classificar todos os conceitos (RANGANATHAN, 1997b). Neelameghan (1997, p. 64, tradução nossa) define esta última categoria fundamental como “a entidade central de estudo ou objeto central de estudo”.

As categorias fundamentais de Ranganathan podem ser utilizadas tanto para o desenho das categorias que formarão um sistema classificatório, partindo-se dos conceitos mais gerais aos mais específicos, quanto para indexar documentos, de acordo com Campos e Campos (2014). As autoras também observam a importância de se considerar o contexto em que o assunto aparece para que se defina em qual categoria fundamental ele melhor se encaixa de acordo com o domínio analisado. O primeiro passo a ser dado ao se construir um sistema de classificação é definir seu assunto básico, que estabelecerá a primeira faceta, ou faceta básica. Essa deve ser utilizada para se definir a melhor forma de se classificar os conceitos. O objetivo dessa análise do contexto, como afirmam as autoras, é capturar “de fato, o papel que este desempenha na formação de um assunto” (2014, p. 47).

### 3.3.2 Eugen Wüster – Teoria Geral da Terminologia

A terminologia:

[...] trabalha com o estudo científico dos conceitos e respectivos termos, que constituem um conjunto expressivo e comunicativo, possibilitando a transferência do conhecimento especializado. [...] O principal objetivo desta Ciência está em observar os discursos especializados, no intuito de construir dicionários e glossários especializados. [...] Os produtos documentários ficam por conta das linguagens documentárias que se utilizam dos produtos terminológicos, para a sua elaboração e constante atualização (MAIMONE; TÁLAMO, 2011, p. 5-6).

Krieger (2001, p. 22) define como seu objeto de estudo o “léxico de natureza técnico-científica, chamado também de léxico temático ou especializado”. De acordo com a autora, são caracterizadas pelas unidades lexicais de uma área do conhecimento. A Teoria Geral da Terminologia tem, conforme expõe, o objetivo de padronizar o uso dos termos na comunicação técnico-científica, garantindo a presença da univocidade.

Lima (2010) afirma que cabe a cada área definir a denominação de seu objeto. As denominações dão espaço para a formação da terminologia de uma determinada área, que permite a representação dos conceitos e a comunicação do conhecimento. A área da terminologia estuda as relações estabelecidas entre os conceitos e os termos, termos e conceitos e dos sistemas de conceito. Os conceitos expressos pelos termos não existem isoladamente, mas uns em relação aos outros. Tristão, Fachin e Alarcon (2004) também apontam a necessidade de relacionamento entre os conceitos para que se chegue à sua definição, sendo o sistema formado por esses o campo de estudo da terminologia. Para os autores, o estudo dos relacionamentos entre os conceitos se dá dentro de uma área do conhecimento específica, pois a mudança da área estudada e dos pontos de vista abordados implica a mudança também desses relacionamentos, sendo essa a causa de os tesouros sempre serem construídos, especificamente, para cobrir a terminologia de um determinado campo. Carlan e Medeiros (2011) usam o próprio termo *terminologia* para exemplificar os diferentes conceitos que podem ser atribuídos a um termo de acordo com o ponto de vista. O termo em questão é polissêmico, e pode indicar tanto a terminologia teórica quanto a concreta. A terminologia teórica é a área que realiza o estudo dos termos e conceitos a eles atribuídos. Já a terminologia concreta é o produto gerado pela prática da terminologia, que consiste no conjunto de termos que formam o sistema conceitual relacionado a uma linguagem especializada.



A terminologia concreta de uma área serve de base para a representação feita pelas linguagens documentárias da estrutura do conhecimento de um determinado campo do conhecimento. A teoria terminológica permite a organização e operacionalização dessa estrutura de conceitos, subsidiando o trabalho documentário, permitindo que a representação seja realizada por meio da indexação (LIMA, 2010).

No contexto técnico-científico, a terminologia estuda as linguagens especializadas com o objetivo de propiciar uma comunicação rápida e efetiva entre as partes (CARLAN; MEDEIROS, 2011). Possui importância no gerenciamento da informação e do conhecimento, apresentando o sistema conceitual que constitui uma área do conhecimento, conforme apresentam Tálamo e Lenzi (2006, p. 7). As autoras também destacam o auxílio da terminologia nos seguintes processos: “permutar informação entre diferentes grupos; fornecer uma descrição adequada sobre um domínio; melhorar o entendimento de um domínio; evitar distorções cognitivas; permitir reuso de conceitos em domínios onde o reuso é importante”.

Maculan e Lima (2017) apontam que dicionários temáticos monolíngues já eram editados em 2600 a.C., e o primeiro glossário de termos médicos foi publicado entre 460-377 a.C., com autoria do médico Heródoto e do gramático Herodianus. No século XVII, o desenvolvimento técnico-científico fez com que as terminologias de cada área do saber se tornassem mais amplas. Corolariamente se apresentam mudanças no processo linguístico, ao passo que “cada descoberta ou invento recebe um nome, passa a ser designado por um termo”, ampliando o léxico das línguas de especialidade (BARROS, 2004, p. 25). Com a explosão documentária, a terminologia se torna mais fundamental no processo de representação do conhecimento, haja vista que as novas tecnologias fazem com que esse processo não seja realizado apenas por indexadores humanos, participando dele também ferramentas de indexação automática ou semi-automática (LIMA, 2010).

Eugen Wüster, a partir da publicação da Teoria Geral da Terminologia (TGT) na década de 1930, transformou o campo em uma ciência estabelecida, cujo objeto de estudo eram os termos de uma área de especialidade (TÁLAMO; LENZI, 2006). O autor busca, por meio da TGT, estabelecer a metodologia para o estudo das terminologias que integram as áreas do conhecimento, com o objetivo de transformar a comunicação dos conceitos inequívoca e sem a ambiguidade da linguagem natural (CARLAN; MEDEIROS, 2011). Esta metodologia era baseada, principalmente, em relações lógicas, como a de parte-todo e gênero-espécie, além de oposições binárias e categorias lógicas aristotélicas, mediante as quais estabeleceu categorias universais para a classificação de informações (FINATTO, 2001).

Segundo a TGT, o conceito é “uma unidade de pensamento constituída por um conjunto de características atribuídas a um objeto ou a uma classe de objetos e que pode se exprimir por um termo ou por um símbolo” (BOUTIN-QUESNEL, 1985, p. 18, apud BARROS, 2004, p. 106). O conceito é definido e articulado inicialmente pela comunidade, e posteriormente passa a ser representado por um termo. Wüster tem como objetivo por meio da TGT que cada conceito seja representado apenas por um único termo, como forma de garantir a monorreferencialidade ou monossignificação, alcançando a univocidade comunicacional e eliminando as ambiguidades na comunicação científica (MACULAN; LIMA, 2017).

### 3.3.3 Ingetraut Dahlberg – Teoria Analítica do Conceito

Na década de 1950, a ideia do termo ligado ao conceito toma força devido ao aumento de especialização do conhecimento, e a importância do conceito no âmbito das linguagens documentárias cresce, aumentando a importância do tesauro na recuperação da informação (TÁLAMO; LENZI, 2006). Em 1978, Ingetraut Dahlberg desenvolve a Teoria do Conceito, com o objetivo de fundamentar a determinação e entendimento dos conceitos (CARLAN; MEDEIROS, 2011).

A autora define o conceito como uma “unidade do conhecimento” (DAHLBERG, 1978b, p. 147 apud MACULAN; LIMA, 2017, p. 72). A partir dos princípios da Teoria da Classificação Facetada, a Teoria do Conceito estabelece os conceitos e as categorias como o cerne da organização e representação do conhecimento. Os conceitos são definidos utilizando-se uma análise ontológica, e diferenciados uns dos outros. A partir de então, os tesauros deixam de ter foco no termo e passam ter foco conceitual (MENDES; REIS; MACULAN, 2015). Baseia-se, também, nos princípios das dez categorias Aristotélicas: substância, quantidade, qualidade, relação, lugar, tempo, posição, estado, ação e sofrimento da ação. Dahlberg faz uma releitura destas, criando suas supercategorias (DODEBEI, 2002):

- Entidades: princípios, objetos imateriais, objetos materiais;
- Propriedades: quantidades, qualidades, relações;
- Atividades: operações, processos, estados;
- Dimensões: tempo, espaço, posição.

Aristóteles também é usado na elaboração da teoria de Dahlberg por meio de seus quatro predicáveis: *Definição*, que é a essência do que se quer definir; *Propriedade*, que são as características próprias do objeto a ser categorizado; *Gênero*, as associações que se

estabelecem entre os elementos que possuem uma relação de semelhança entre si; e *Acidente*, que são características temporárias ou situacionais de um objeto, que pertencem a ele em determinado momento e podem eventualmente deixar de pertencer (MACULAN; LIMA, 2017).

De acordo com Dahlberg (1978b, p. 147 apud MACULAN; LIMA, 2017, p. 72), o conceito compreende afirmações sobre um item de referência, e se apresenta por meio de uma forma verbal. Esses elementos formam uma tríade, na qual: as afirmações verdadeiras, ou *características*, são predicções que compõem um conceito e expressam atributos do item de referência; o item de referência, ou *referente* é o objeto do conceito, que se liga às afirmações verdadeiras e à forma verbal; e a forma verbal, ou *termo*, resumidamente representa o referente, sendo o elemento responsável por sua comunicação. O conceito se encontra no centro dessa tríade (MACULAN; LIMA, 2017). Este é o tratamento terminológico, no qual uma palavra ou um signo funciona como instrumento de representação de um conceito que reúne os enunciados válidos sobre um objeto, considerando-o um elemento constitutivo do conceito e delimitando o seu uso por meio da definição de seu espaço dentro de um sistema (DAHLBERG, 1978a).

Dahlberg (1978a, p. 101-103) afirma que ao se deparar com um referente, são elaborados enunciados verdadeiros sobre ele, que formam seu conceito, representado por um signo. Esses enunciados são as características de um referente, chamados pela autora de “elementos dos conceitos”, que permitem “definir a formação de conceitos como a reunião e compilação de enunciados verdadeiros a respeito de determinado objeto”. A autora estabelece uma diferenciação dos tipos de características de um objeto. As características podem ser consideradas essenciais quando são encontradas em todos os objetos ligados a um conceito e são necessárias para sua definição. Essas podem ser constitutivas da essência, quando são necessárias para que o objeto seja o que é, ou consecutivas da essência, quando não são necessárias para que o objeto seja o que é, mas uma consequência de ele ser como é. Podem ser também acidentais gerais, quando podem ser encontradas em alguns referentes relacionados a um conceito, mas não são necessárias para que sejam definidos como são. Finalmente, há as características acidentais individualizantes, que tornam o referente único. Deste modo, a autora também diferencia os objetos em três classes: os individuais, que estão presentes no tempo e no espaço e são únicos, distinguíveis de outros objetos por possuírem características individualizantes; os especiais, que dizem respeito a referentes com alguma característica accidental geral; e os gerais, que “prescidem das formas do tempo e do espaço”, podendo se referir a múltiplos referentes ou a abstrações. As características podem ser

organizadas hierarquicamente, sendo que a característica mais geral encontrada em uma estrutura conceitual pode ser considerada uma classe básica (DAHLBERG, 1978b, apud MACULAN; LIMA, 2017, p. 74).

As características de um conceito permitem seu agrupamento, a formação de categorias e de relacionamentos entre eles, possibilitando, dessa forma, a visualização do conceito de uma forma mais completa, por meio de sua localização dentro da estrutura em que se encontra. Essa noção é apresentada por Dahlberg ao abordar as categorias tanto como uma forma de se definir a natureza do conceito como também para a formação das estruturas conceituais (DAHLBERG, 1978a). Essa estrutura permite a visualização de duas dimensões dos conceitos que a constituem: sua intensão, que é a soma das características que são reunidas em um conceito; e sua extensão, que é a soma de conceitos para os quais as características apontadas são verdadeiras. Essas duas dimensões se relacionam com amplitude e especificidade, pois “quanto maior a intensão menor a extensão, o que equivale à maior amplitude e menor especificidade” (MAIMONE; TÁLAMO, 2011, p. 8).

Os conceitos, quando apresentam uma ou mais características em comum, estão relacionados entre si. Carlan e Medeiros (2011, p 61) expõem que o tipo de relacionamento entre os conceitos pode ser analisado, a princípio, quantitativamente, empregando-se uma abordagem lógica. Conforme a abordagem quantitativa, os relacionamentos entre os conceitos podem ser de:

- Identidade conceitual, no qual as mesmas características são encontradas nos dois conceitos analisados; de inclusão conceitual, no qual as características de um conceito estão contidas em outro conceito, sendo acrescentadas novas características ao primeiro;
- Interseção conceitual, na qual algumas características de um conceito são identificadas em outro conceito;
- Disjunção conceitual, nas quais os dois conceitos possuem características completamente diferentes.

Também é possível, de acordo com as autoras, realizar uma análise qualitativa das relações entre os conceitos, por meio de uma abordagem material. Essa análise divide as relações em:

- Formal/material, que se estabelece entre o conceito abordado e uma categoria;
- Material/paradigmática, que acontece entre conceitos que se encontram na mesma categoria e possuem características semelhantes. Quando um conceito específico está

subordinado a outro mais genérico e possui características adicionais a este, há a relação hierárquica do tipo gênero/espécie, de abstração ou de subordinação. Quando dois conceitos específicos estão subordinados a um mesmo conceito mais genérico e possuem alguma característica que os distingue, a relação hierárquica é lateral, de coordenação ou em renques. Quando um conceito é considerado, por suas características, parte de outro conceito, há a relação hierárquica partitiva, ou parte/todo.

- De oposição, que podem ser de oposição contraditória (numérico-não numérico), de oposição contrária (preto-branco), de oposição positivo-neutro-negativo (favorável-neutro-desfavorável).
- Funcionais/sintagmáticas, que ocorrem entre conceitos que integram diferentes categorias. Esses relacionamentos são de difícil definição, pois podem ocorrer entre diferentes categorias e estão ligadas ao contexto estabelecido pelo universo conceitual analisado.

### **3.3.4 Comparação entre as três teorias**

Campos (2001) estudou e identificou semelhanças e diferenças que ocorrem entre a Teoria da Classificação Facetada, de Ranganathan, a Teoria Geral da Terminologia, de Wüster, e a Teoria Analítica do Conceito, de Dahlberg. Os conceitos apresentados nestas teorias, consideradas pela autora como as principais da área, estão relacionados. Em todas as teorias apresentadas, os termos e seus conceitos aparecem fortemente associados uns aos outros, tendo seu significado atribuído de acordo com o contexto no qual estão inseridos. Nelas, o termo tem como função a representação de um referente, conforme a abordagem onomasiológica. Essa abordagem, na qual o ponto de partida é o conceito representado pelo termo, se opõe à abordagem semasiológica, na qual se parte da palavra com os diversos significados que pode assumir. Desse modo, para cada termo as teorias estabelecem que deve haver apenas um conceito, e vice-versa. Campos (2001) destaca que as teorias buscam organizar sistemas de conceitos, de diferentes formas. Na Teoria da Classificação Facetada, as características comuns de um conceito permitem a formação de renques e cadeias. Para a Teoria Geral da Terminologia, as relações estabelecidas entre os termos e seus conceitos são aperfeiçoadas. Os termos recebem um tratamento terminológico em vez de linguístico. A Teoria do Conceito, destacada pela autora, baseia-se nas teorias anteriores e expande a

importância dada às características do termo, permitindo que a relação entre os conceitos ocorra de maneira mais consistente, definindo-se sua posição no sistema em que se insere assertivamente.

Na estruturação dos sistemas de conceitos, a grande contribuição da Teoria da Classificação Facetada, tal como é explicado por Campos (2001, p. 125), foi o estabelecimento das categorias fundamentais, permitindo que “os conceitos possam estar reunidos em classes segundo a sua natureza, isto é, propriedade, entidade, processo, etc”. A Teoria Geral da Terminologia ocupa-se apenas de uma classe de conceitos, não apresentando um sistema com diversas classes. A Teoria do Conceito desenvolve as categorias dentro desses sistemas, a partir de seu caráter filosófico.

Campos também destaca que a apresentação de “conceito” como uma “unidade de pensamento”, adotada na Teoria Geral da Terminologia e na Teoria da Classificação Facetada, apresenta falhas, pois o pensamento é um fator subjetivo e não único, podendo variar de pessoa a pessoa. De acordo com a autora, é mais adequada a apresentação feita na Teoria do Conceito, na qual este é definido como uma “unidade de conhecimento”, e é representado pela tríade referente-características-termo. Dessa forma, supera-se a subjetividade característica da apresentação de conceito feita anteriormente, e torna-se possível estabelecer que cada conceito é único. Assim sendo, a autora considera que a Teoria do Conceito é a que atualmente melhor embasa a representação, recuperação e comunicação da informação, pois atinge maior precisão no que diz respeito à ligação do termo e seu conceito (CAMPOS, 2001, p. 121).

Campos e Gomes (2006, p. 349) destacam a importância do uso da Teoria do Conceito e da Teoria da Classificação Facetada na elaboração de tesauros conceituais:

A teoria do conceito, voltada para o referente, e a teoria da classificação facetada contribuem para a elaboração de tesauros conceituais porque estabelecem bases para identificação dos conceitos, dos termos e das relações entre eles, e, ainda, para sua ordenação sistemática [...]

Portanto, com a utilização das teorias expostas embasa o mapeamento da estrutura semântica dos campos do conhecimento, dando suporte à tarefa de construção de um tesouro.

### **3.4 *International Organization for Standardization 25964 (ISO 25964)***

A *International Organization for Standardization* reúne como membros agências responsáveis por definir a normalização de padrões do mundo todo. Suas normas publicadas

são criadas a partir da reunião de comitês que contam com partes interessadas dessas agências, além de organizações governamentais e não-governamentais que auxiliam na elaboração das suas publicações. Os rascunhos das publicações elaborados pelos comitês são submetidos ao voto dos membros da ISO, sendo necessária aprovação por ao menos 75% do total de membros para que sejam publicadas (ISO, 2011).

A norma *ISO 25964* tem, como toda norma de elaboração de tesouros, o objetivo de padronizar os elementos constituintes deste tipo de sistema de organização do conhecimento. De acordo com Mendes, Reis e Maculan (2015), essas normas sintetizam o que é discutido na literatura sobre a construção de tesouro, direcionando sua construção a partir da seleção das diretrizes estabelecidas pelos pesquisadores da área. A *ISO 25964* é a norma internacional para elaboração de tesouros mais recente. Sua primeira parte foi publicada em 2011 e a segunda em 2013.

A *ISO 25964-1* substituiu as regras mais antigas *ISO 2788:1986* e *ISO 5964:1985*, de elaboração de tesouros monolíngues e multilíngues respectivamente, revisando-as e reunindo seu conteúdo, além de apresentar conteúdo inédito. Sua primeira parte trata da criação e manutenção de tesouros monolíngues e multilíngues, sendo aplicável a linguagens utilizadas na gestão de todo tipo de recursos informacionais. A segunda parte aborda a interoperabilidade entre tesouros, além desses com outras formas de linguagens como lista de cabeçalhos e ontologias (ISO, 2011).

Seu objetivo é adequar as normas de criação de tesouros à nova realidade de gestão da informação, na qual tesouros deixaram de ser apenas documentos elaborados por um profissional capacitado para realizar indexação e recuperação da informação. Os tesouros hoje são criados a partir de *softwares* e precisam fornecer o máximo de interoperabilidade possível para que possam interagir com outros *softwares*. Considera-se importante ainda a participação humana em todo o processo de gerenciamento da informação, e a *ISO 25964* procura fornecer recomendações de gerenciamento dos protocolos de criação para que o indexador e o usuário possam utilizar os mesmos termos no momento da representação e da recuperação da informação (ISO, 2011).

### **3.5 Classificação, Indexação e Estrutura de um Tesouro**

As linguagens documentárias – incluindo-se o tesouro – dão suporte a uma das principais atividades documentárias: a classificação (TORRES; ALMEIDA, 2015). O processo por meio do qual essa atividade ocorre é explicado por Araújo (2006) como sendo a

organização de um conjunto de entidades, por meio da sua ordenação em grupos menores tendo-se como base suas características compartilhadas, que os incluem em algum grupo, e não-compartilhadas, que os excluem de outros. Outros autores, como Tristão, Fachin e Alarcon (2004, p. 163) definem esse processo de forma semelhante, afirmando ser “um processo mental por meio do qual podemos distinguir coisas, seres ou pensamentos pelas suas semelhanças ou diferenças, estabelecer as suas relações e agrupá-las em classes de acordo com essas relações”. Torres e Almeida (2015, p. 3) acrescentam que se trata de um processo cognitivo no qual se criam agrupamentos a partir de um princípio de divisão lógico, estabelecendo-se relações entre as entidades de acordo com suas características comuns e diferenças. Ainda segundo as autoras, o processo de classificação é “a base comum que sustenta todas as atividades de organização da informação”. A classificação tem o objetivo de facilitar os processos mentais relativos ao depósito de características de objetos na mente humana (CARLAN; MEDEIROS, 2011). Araújo (2006) ressalta que esse processo é realizado por todos os seres humanos a todo o momento, que classificam os elementos com os quais se relacionam em suas vidas.

As características de um objeto são utilizadas para definir os conceitos. A partir do surgimento de novas características, podem surgir novos conceitos, exigindo-se novos termos que os representem. Por meio das características que compõem um conceito pode-se, portanto, organizar esses conceitos em classes e subclasses, sistematizando-se a terminologia utilizada em uma área do conhecimento (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004). Tálamo e Lenzi (2006) estão de acordo com o exposto ao afirmarem que o conceito fundamenta o agrupamento de objetos de acordo com suas semelhanças e diferenças. Conforme o exposto por Pereira e Bufrem (2005), essas “grades interpretativas” formadas pela reunião e pelo relacionamento de conceitos representados por seus respectivos termos estão relacionadas às categorias, que são definidas pelas autoras como estruturas mais abrangentes de idéias e conceitos e são apresentadas pela Teoria da Classificação e pela Teoria Geral da Terminologia.

Segundo Araújo (2006), os sistemas de classificação podem crescer ou diminuir em complexidade de acordo com a lógica utilizada para que os conceitos sejam estruturados. Pode-se estabelecer uma distinção mais simples, como, por exemplo, distinções dicotômicas utilizadas para classificar uma pessoa em “canhoto” ou “destro”, animais em “domésticos” ou “selvagens”, filmes como “bons” ou “ruins”, dentre outros. No entanto, ao acrescentar mais possibilidades de categorias nas quais um conceito pode ser inserido, aumenta-se também a complexidade do sistema. Por exemplo, podem-se classificar as pessoas com base em seu



porte como “altas”, “médias” e “baixas”; um animal, baseando-se em seu grupo, como “mamífero”, “réptil”, “ave”, “peixe”, dentre outros; filmes a partir de seu gênero como “ação”, “drama”, “suspense”, dentre outros.

Outra atividade que utiliza o tesauro em seus processos é a indexação. A indexação, também denominada representação temática, tem por propósito representar o conteúdo informacional de um documento, distinguindo-se da representação descritiva ou catalogação, a qual realiza a descrição física (VARGAS; LAAN, 2011). Durante a realização da representação temática, o indexador, além de fundamentar-se no título e resumo da obra e na comunidade atendida, baseia-se em linguagens documentárias para poder atuar como tradutor do conteúdo a ser representado. Assim sendo, o tesauro permite que a subjetividade tenha menor impacto nos processos relacionados à indexação (LUCAS, 1999). A indexação pode ser pré-coordenada, na qual as combinações entre os termos são definidas no momento de sua realização, ou pós-coordenada, realizando-se a combinação entre os termos no momento da recuperação da informação. Com a popularização de sistemas de recuperação de informação informatizados, a indexação pós-coordenada se tornou mais interessante, pois permite a adoção de diferentes estratégias para recuperação da informação de acordo com a necessidade do usuário (VARGAS; LAAN, 2011). Lima e Maculan (2017) apontam que o tesauro, apesar de poder apresentar um nível variado de pré-coordenação, é considerado um sistema pós-coordenado, pois os descritores que o constituem indicam conceitos simples, que podem ser posteriormente combinados no momento da indexação ou da recuperação da informação.

Para dar suporte a essas atividades, o tesauro deve possuir uma estrutura bem definida, organizando-se os conceitos de acordo com seu nível de generalização e especialização. Dessa forma, o tesauro diminui a ocorrência de características típicas da linguagem natural que provocam a ambiguidade, indicando ou eliminando a ocorrência de polissemia, de homonímia e de sinonímia (TORRES; ALMEIDA, 2015). A estrutura do tesauro também demonstra as relações entre os conceitos que compõem um domínio representado pelos termos descritores, já que estes são apresentados inter-relacionados semanticamente (MACULAN; LIMA, 2017). Esses relacionamentos formam uma rede que envolve todos os termos apresentados, indicando a equivalência de descritores, além de relações hierárquicas ou associativas (TORRES; ALMEIDA, 2015).

Os tesauros organizam os termos dentro de sua estrutura de acordo com suas categorias, que permitem agrupar termos semelhantes com base nas características que integram seu conceito da área do conhecimento (TÁLAMO; LENZI, 2006). Incluídas nessa organização dos conceitos, a categorização fundamental permite uma visão ampla da

organização conceitual da área abordada, identificando as perspectivas possíveis na abordagem de um assunto de acordo com suas características mais gerais (CAMPOS; CAMPOS, 2014). Os termos se organizam dentro das categorias em renques, nos quais os conceitos estão coordenados uns em relações aos outros, e cadeias, nas quais os termos estão subordinados e supraordenados uns aos outros. Na formação dos renques e cadeias que formam a estrutura do tesauro, devem ser observados os princípios da exaustividade e da exclusividade. A exaustividade determina que as categorias de conceitos devem abranger todos os tópicos que a formam, devendo também a estrutura do tesauro apresentar hospitalidade para receber novos assuntos ou categorias de conceitos que possam vir a surgir na área por ele abordada. Já a exclusividade determina que “os elementos formadores dos renques devem ser mutuamente exclusivos, ou seja, nenhum componente da estrutura (isolado ou assunto básico) pode pertencer a mais de uma classe no renque” (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004, p. 169).

Além dos relacionamentos, o tesauro apresenta outros elementos que buscam tornar sua estrutura mais acessível e inteligível. Os indicadores de faceta apresentam os princípios utilizados para realizar a divisão entre os termos, não sendo considerados termos em si e não devem ser utilizados como termos na indexação. Esses indicadores são utilizados em um tesauro quando aplicada a análise facetada, e permitem que a estrutura do tesauro funcione como um guia para a navegação dentro da rede conceitual representada pela terminologia da área (WEISS; BRÄSCHER, 2017). O tesauro também apresenta notas de escopo, definições e outras informações sobre o termo apresentado (TORRES; ALMEIDA, 2015). Esses elementos apresentados na estrutura do tesauro tornam a localização de termos apropriados para a compatibilização entre a linguagem de busca e a linguagem de indexação mais consistente (OLIVEIRA; ARAÚJO, 2012). A construção e organização da estrutura de um tesauro requer o conhecimento de seus conceitos e dos relacionamentos que se estabelecem entre eles, além da capacidade de realizar o controle de sua ordenação fundamentada em princípios lógicos e filosóficos (PEREIRA, BUFREM, 2005). Por fim, a estrutura de um tesauro é apresentada de duas formas: a alfabética, na qual os termos são apresentados desta forma, e a sistemática, na qual os termos são dispostos em facetas e as relações que formam a estrutura de conceitos é apresentada ao usuário, tornando possível a compreensão dos relacionamentos estabelecidos (CAMPOS, 2001).

### 3.5.1 Atualização

As linguagens documentárias, incluindo-se o tesauro, são linguagens controladas que se originam da linguagem natural. Maimone e Tálamo (2011) afirmam que a linguagem se organiza de acordo com a dinâmica social na qual que está inserida, sendo praticada de formas diferentes de acordo com a época em que se encontram.

Portanto, Kobashi (2007, p. 5) sustenta que, para que a linguagem documentária possa acompanhar a evolução da terminologia de um campo, garantindo sua capacidade de ser um instrumento de comunicação, deve-se encontrar maneiras de realizar sua atualização e adaptação constante. Como a informação depende do contexto e da ação humana, as linguagens documentárias devem ser mais flexíveis e dinâmicas, pois “considera-se que a informação é construída, não apenas inventada ou descoberta, e depende do contexto social” (WEISS; BRÄSCHER, 2017, p. 143-144).

Essa atualização permanente, realizada por meio da inclusão de novos termos, supressão de termos em desuso, e o reagrupamento ou separação de descritores, é necessária para que o tesauro se mantenha um documento dinâmico, acompanhando a evolução do conhecimento humano (CINTRA, 2002).

### 3.5.2 Garantias do usuário, literária e estrutural

Na construção de um tesauro, deve-se buscar adequar o vocabulário apresentado em sua estrutura com aquele que é utilizado pelos usuários em suas rotinas de busca. Essa adequação caracteriza a garantia do usuário. De acordo com Oliveira e Araújo (2012), a garantia do usuário, também denominada *garantia de uso* ou *endosso do usuário*, dá legitimidade aos termos que serão utilizados na gestão da informação. Torres e Almeida (2015) apontam que a linguagem documentária não é uma construção universal, tendo em vista que sua significação se dá dentro de um contexto social no qual a sua comunidade usuária está inscrita. Ela é derivada da linguagem natural, no entanto os termos descritores dos conceitos são selecionados de acordo com as necessidades informacionais e práticas sociais do grupo que por ela é atendido. Vargas e Laan (2011) reforçam a importância da garantia do usuário ao afirmarem que a linguagem documentária deve representar o vocabulário utilizado por seus usuários, contendo a terminologia por eles utilizada. Lancaster (1993, p. 12) traz afirmativa semelhante ao expor que “a indexação é mais eficiente quando está voltada para as

necessidades de um determinado grupo de usuários”, cabendo ao indexador prever a forma mais utilizada por este grupo no momento da recuperação da informação.

Também é necessário que o tesauro reflita a terminologia utilizada na literatura da área. Essa é a concepção de garantia literária. Como expõem Barité et al. (2010, p. 124):

Vista sob esse prisma, a documentação atua como catalisadora do processo pelo qual se passa do estado-da-arte de uma disciplina ou espaço temático até a sua reconfiguração sob a forma de uma estrutura conceptual destinada à classificação e à indexação de documentos e recursos de informação de qualquer natureza, com vista a sua recuperação em face de demandas concretas de usuários com distintos níveis de instrução e com variados interesses e necessidades de informação.

Barité et al. (2010) relatam que é por meio da documentação, especialmente a científica, que os autores da área expõem os assuntos abordados em um campo do conhecimento, bem como os conceitos que estão nele inseridos e as denominações dadas a esses conceitos. Apontam, também, que a garantia literária não é eficiente quando utilizada isoladamente na elaboração de uma linguagem documentária, devendo ser utilizada em conjunto com as outras garantias, como a garantia do usuário e opinião de especialistas, para que possa ser mais efetiva. De acordo com os autores, a produção de literatura que aborde a garantia literária é escassa, tendo reaparecido como termo de referência em dicionários mais recentes.

Por fim, há a garantia estrutural, que estabelece que apenas deve fazer parte da estrutura de um tesauro termos cuja inserção nela se justifique (MOURA; MOREIRA, 2006). Os descritores devem permitir a formação de relacionamentos dentro da estrutura, contribuindo com seu processo de categorização (SVENONIUS, 2000 apud TORRES; ALMEIDA, 2015, p. 8).

### 3.5.3 Termo

Os conceitos são apresentados em um tesauro por meio dos termos. A *ISO 25964-1* (ISO, 2011) afirma que os conceitos são representados pelos termos por intermédio do que é definido como descritor. É definido por Tálamo e Lenzi (2006, p. 3), como “um elemento do componente lexical da linguagem de especialidade e [...] como elemento constitutivo da produção do conhecimento”. É um substantivo que opera como representante do conceito. O conceito constitui seu conteúdo, sendo formado pela reunião de suas características. Ainda de acordo com as autoras, o termo é considerado, no âmbito das linguagens documentárias, uma

unidade de informação. Na definição dos termos, os que serão utilizados como descritores devem ser definidos junto aos não-descritores, que não devem ser empregados na representação ou recuperação da informação. Devem-se estabelecer as relações entre seus conceitos, para assim evitar-se a ambiguidade (MENDES; REIS; MACULAN, 2015). Os termos possuem duas funções: “a de representação e de transmissão de conhecimentos especializados em todos os campos do saber científico e tecnológico” (KRIEGER, 2001, p. 23).

Mendes, Reis e Maculan (2015) afirmam que a padronização dos descritores utilizados na representação temática é realizada como uma forma de se garantir a eficiência da representação e recuperação da informação. Portanto, na definição de termos descritores e não-descritores que irão compor um tesouro, deve ser realizado o controle de sinônimos e quase-sinônimos e a distinção de homógrafos (OLIVEIRA; ARAÚJO, 2012). Os termos podem representar diferentes conceitos por diferentes grupos de usuários, ou ainda dentro do mesmo grupo de usuário (WEISS; BRÄSCHER, 2017). Assim sendo, na construção de um tesouro deve-se manter a univocidade do termo, como uma forma de se aumentar a coerência da indexação, definida por Lancaster (2004, p. 61) como a “extensão com que existe concordância quanto aos termos a serem usados para indexar um documento”, tanto entre os indexadores quanto intra-indexador. Torres e Almeida (2015) reforçam a importância do controle da polissemia, da homonímia e da sinonímia presentes na linguagem natural, tendo como finalidade a eliminação da ambiguidade dos conceitos representados pelos termos presentes na linguagem documentária.

Em sua apresentação, a *ISO 25964-1* (ISO, 2011) propõe padrões para a apresentação dos termos. Os descritores devem ser escritos da forma que seriam apresentados em um texto, ou seja, geralmente em minúsculo, exceto abreviações que sejam escritas em maiúsculo e nomes próprios. Não-descritores devem ser, de acordo com a norma, apresentados em itálico. A norma também afirma que devem ser apresentados, preferencialmente, na forma de substantivos ou expressões. Podem ser utilizados verbos substantivados, como uma forma de representar atividades. Deve-se evitar o uso de adjetivos, até mesmo substantivados, e advérbios, pois podem prejudicar a recuperação da informação. O uso de artigos no início do termo também deve ser evitado, a não ser que o termo se refira a um nome próprio. Nesse caso, devem ser escritos de forma direta, como em “El Niño” ou “Os Mutantes”. Recomenda-se também que seja evitado o uso de hífens, apóstrofes, parênteses e algarismos, sendo preferível, quando necessário, que sejam escritos por extenso. Quanto ao número, sugere-se que o termo deve vir no singular quando não for contável e no plural quando for contável.

Observe-se que essa norma aplica-se ao idioma inglês, assim, para o português pode-se estabelecer uma norma específica. Quando os termos ao se apresentarem no singular e no plural representarem conceitos diferentes que serão abordados no tesauro, deve-se utilizar uma nota de escopo e/ou um qualificador.

No caso de conceitos que possam ser representados por mais de uma grafia, deve-se dar preferência à forma mais utilizada. As formas menos utilizadas devem ser apresentadas como não-descritores, fazendo-se referência à forma preferida. Termos emprestados de outras línguas podem ser escolhidos como preferidos caso estejam estabelecidos na linguagem utilizada. Quando o termo emprestado de outra língua possuir expressão na linguagem do tesauro, devem-se criar referências recíprocas entre os dois. Caso estejam estabelecidos, também podem ser utilizados como termos casos de neologismos. Siglas e abreviações devem ser evitadas, sendo escritas por extenso criando uma referência para a sigla. Nomes de localizações geográficas, quando houver variações, devem ser apresentados da maneira mais utilizada (ISO, 2011).

### **3.5.3.1 Relacionamentos, descritores e qualificadores.**

Dahlberg (1978a) descreve a ocorrência de relacionamento entre conceitos ao afirmar que, quando identificadas em dois conceitos distintos, características em comum, presentes em suas definições, há de existir relação entre os dois. Esses relacionamentos, segundo a autora, são essenciais no momento de se identificar as categorias que compõem um assunto, será por meio deles que será possível confrontar as características dos conceitos, facilitando a organização da estrutura de um tesauro. Esse foco no relacionamento entre os conceitos de acordo com suas características é conveniente por garantir segurança quanto aos relacionamentos estabelecidos (TRISTÃO; FACHIN; ALARCON, 2004). Da mesma forma, Campos (2001) aponta a necessidade de se analisar as características que possam ser identificadas nos conceitos para a formação de relacionamentos, demonstrados na estrutura conceitual formada. Essa estrutura de relacionamentos permite a melhor definição dos conceitos, pois estes também são definidos por meio da comparação de uns em relação aos outros. A autora reforça a importância da análise dos relacionamentos entre os conceitos para a definição das estruturas que compõem o tesauro, especialmente das que formam renques e cadeias. É ideal que todos os diferentes tipos de relacionamentos existentes entre os conceitos em um tesauro sejam expostos explicitamente, como forma de possibilitar a navegação na

estrutura de conceitos por meio da organização das relações essenciais e contextuais entre os descritores. Maculan e Lima (2014, p. 185-186) expõem o destaque que os relacionamentos possuem na organização da rede sintagmática e paradigmática em um tesouro:

Os relacionamentos compõem a rede paradigmática e a rede sintagmática do tesouro. A rede paradigmática é constituída por relações lógico-semânticas para organização dos descritores (a priori), tais como as relações gênero/espécie, todo/parte e de oposição (homem/mulher). Já a rede sintagmática é formada pelas relações entre termos-descritores, validadas no contexto (a posteriori), numa relação funcional, que pode ocorrer entre elementos compostos ou complexos de um tesouro, para a descrição do conteúdo dos itens de informação.

Para Mendes, Reis e Maculan (2015), é necessário que os relacionamentos estabelecidos entre os conceitos em um tesouro sejam bem fundamentados e formalizados. A exposição das relações estabelecidas facilita a interoperabilidade e o intercâmbio de informações entre tesouros, característica que se faz mais necessária com as novas tecnologias de representação da informação. Pontes Junior, Carvalho e Azevedo (2013) expõem ainda que a tecnologia possibilita que os relacionamentos entre os conceitos sejam indicados pelos usuários da linguagem documentária, viabilizando a identificação de conceitos centrais e suas ramificações.

Maculan e Lima (2014, p. 185) demonstram que o termo *relacionamento* pode se aplicar a diversas espécies de conexões entre os conceitos, sendo que cada uma possui diferentes “noções semânticas, lexicais e cognitivas específicas”. As autoras destacam os relacionamentos semânticos de equivalência, hierárquicos e associativos.

Dahlberg (1978a, p. 104-105) classifica as relações entre conceitos em:

- Relações lógicas (baseadas na posse de características comuns):
  - Identidade: as características são as mesmas;
  - Implicação: o conceito A está contido no conceito B;
  - Intersecção: os dois conceitos coincidem em algum elemento;
  - Disjunção: nenhuma característica em comum;
  - Negação: o conceito A possui características cuja negação está no conceito B.
- Relações semânticas:
  - Relações hierárquicas: são as relações de gênero/espécie, nas quais “dois conceitos diferentes possuem características idênticas e um deles possui uma característica a mais que o outro”;

- Relações partitivas: “existem entre um todo e suas partes”, ou “entre um produto e os elementos que o constituem”;
- Relações de oposição: podem ser de contradição (numérico/não-numérico) ou contrariedade (branco/preto);
- Relações funcionais: “aplicam-se, sobretudo a conceitos que expressam processos”.

Tristão, Fachin e Alarcon (2004) e Pereira e Bufrem (2005) apresentam classificação dos relacionamentos dividindo-os em lógicos (genérico/específico, analítico, de oposição), ontológicos (partitivo, de sucessão, material/produto) e de efeito (causalidade, instrumental, descendência, genealógica, estágios da substância e antogência). Maimone e Tálamo (2011) diferenciam as relações hierárquicas, as quais se dividem, de acordo com as autoras, em genéricas e partitivas, e relações associativas. Nas primeiras, os conceitos se organizam em níveis, estando uns subordinados e outros superordenados. Já a segunda, a conexão temática se fundamenta na experiência. A *ISO 25964* (ISO, 2011) destaca três tipos principais de relacionamentos: relações de equivalência, relações hierárquicas e relações associativas.

As relações de equivalência, conforme o exposto na *ISO 25964-1* (ISO, 2011, p. 44-50, tradução nossa), são aquelas que podem ser identificadas “entre um termo preferido e seu correspondente termo não-preferido na mesma linguagem natural”. Podem acontecer em quatro situações: termos sinônimos; termos quase-sinônimos; termos considerados muito específicos cujo conceito está incluído no conceito de outro termo mais amplo; o termo é considerado muito específico e pode ser representado pela combinação de dois ou mais termos. A norma, por tratar também de tesouros multilíngues, aponta que, quando possível, os conceitos devem ser representados em todas as linguagens do tesouro. É selecionado um termo preferido, que será utilizado na indexação e recuperação como entrada para o conceito. De acordo com Weiss e Bräscher (2017), nesse relacionamento são essenciais a escolha e a indicação do termo preferido, distinguindo-o dos não-descritores como uma forma de orientar o usuário a utilizar o termo descritor como único ponto de acesso no momento da recuperação e da representação, aumentando a revocação de documentos que contêm a informação procurada. Também é necessário se considerar o contexto no qual os termos estão inseridos nessa análise. Esse contexto pode se alterar com o passar do tempo, passando a ser necessário ou desnecessário indicar a relação de equivalência entre os tempos. As autoras também afirmam que a existência de sinônimos perfeitos é quase impossível, e a escolha de um termo para representar um conceito pode trazer implicações éticas. Esse entrave pode ser diminuído ao se informar ao usuário os termos que são considerados equivalentes dentro do tesouro.



Dodebei (2002, p. 91) também aborda a relação de equivalência de igual maneira, confirmando que ocorre quando “um conceito pode ser representado por vários símbolos distintos ou quando se quer reduzir, por questões pragmáticas, os níveis de implicação conceitual”. Esse tipo de relacionamento é indicado em tesauros pelas *tags* USE, utilizada como um prefixo indicando o termo preferido, e UF (*used for*), apresentada como prefixo para informar os termos não-preferidos (ISO, 2011).

Os relacionamentos hierárquicos entre conceitos, de acordo com o exposto pela norma *ISO 25964-1* (ISO, 2011), podem ser divididos em relações gênero/espécie, de instância e todo/parte. Esse tipo de relacionamento é útil para que o usuário do tesauro possa definir o nível de especificidade que deseja utilizar na busca de informações. De acordo com a norma, as relações gênero/espécie ocorrem quando o conjunto de características de um conceito está totalmente inserido no conjunto de características de outro conceito. Para se verificar a existência desse tipo de relacionamento, a norma sugere que seja realizado o teste todos/alguns. Por exemplo: todos os gaúchos são brasileiros, e alguns brasileiros são gaúchos. Dessa forma, poder-se-ia estabelecer uma relação hierárquica do tipo gênero/espécie entre os conceitos “brasileiro” e “gaúcho”. No entanto, quando se aplica o mesmo teste a “papagaios” e “animais domésticos”, percebe-se que alguns papagaios são animais domésticos, ou seja, nem todos os papagaios são animais domésticos e alguns animais domésticos são papagaios. Portanto, nesse caso a *ISO 25964-1* afirma não ser cabível a relação hierárquica do tipo gênero/espécie neste caso. Weiss e Bräscher (2017), no entanto, apontam a importância da análise da literatura da área temática abordada pelo tesauro como forma de embasar as relações hierárquicas, para garantir maior confiabilidade em seu estabelecimento. De acordo com as autoras, o teste todos/alguns deve se adequar àquilo que é aceito pela literatura especializada da área, sendo aplicado apenas em contextos específicos. Deste modo, assim como nas relações de equivalência, deve-se considerar o contexto no qual os conceitos tratados pelo tesauro estão inseridos, pois de acordo com ele as características desses podem mudar, não sendo adequado afirmar que os enunciados identificados valham universalmente.

Cintra (2002, p. 33-34) define ainda no tesauro a existência de *top terms*, que segundo a autora são “vértices” equivalentes a classes, utilizados para demonstrar os “aspectos escolhidos para organizar o domínio de especialidade”. Não são considerados descritores, somente identificam o critério de reunião dos termos.

Dodebei (2002) caracteriza as relações hierárquicas como aquelas nas quais dois conceitos apresentam características semelhantes, e um deles apresenta uma característica a mais que o outro. A autora também as divide em gênero/espécie e todo/parte. Define as

relações de gênero/espécie como sendo aquelas nas quais há noção genérica total ou parcial entre os conceitos. Já Campos (2001, p. 123) define a relação hierárquica como sendo aquela baseada na “relação lógica de implicação”, dividindo-a em relações de abstração (gênero/espécie) e relações laterais (entre conceitos em um mesmo renque). Para indicar esse tipo de relacionamento, utilizam-se as *tags* BT/NT (*broader term/narrower term*) ou BTG/NTG (*broader term (generic)/narrower term (generic)*) (ISO, 2011).

O estabelecimento de relações polihierárquicas entre os termos é considerada possível pela norma *ISO 25964-1* (ISO, 2011), que determina que nesses casos um conceito subordinado a mais de uma classe deve ser ligado àqueles mais genéricos. Weiss e Bräscher (2017) também se posicionam favoravelmente em relação ao estabelecimento de relacionamentos polihierárquicos entre os termos em um tesouro.

Já a relação hierárquica de instância ocorre quando um termo exemplifica pontualmente uma instância de outro que designa uma classe ou categoria mais geral de objetos. Geralmente, o termo mais genérico é apresentado por um substantivo comum, e o mais específico por um substantivo próprio (WEISS; BRÄSCHER, 2017). Um exemplo de relação hierárquica de instância poder-se-ia estabelecer entre os termos “universidades federais” e “Universidade de Brasília”. O primeiro representa um conceito mais geral no qual o segundo se insere, que por sua vez exemplifica uma instância do primeiro. Devem ser indicadas pelas *tags* BT/NT (*broader term/narrower term*) ou BTI/NTI (*broader term (instantial)/narrower term (instantial)*) (ISO, 2011).

As relações todo/parte são consideradas pela *ISO 25964-1* (ISO, 2011) como sendo integrantes das relações hierárquicas. Explica-se nela que as relações do tipo todo/parte ocorrem em diversas situações nas quais um conceito é uma parte de um único sistema que o possui, representado por outro conceito. De acordo com a norma, isso ocorre em quatro classes de termos: os que indicam sistemas e órgãos do corpo, locais geográficos, disciplinas ou áreas do discurso e estruturas hierárquicas sociais. Ainda conforme a norma, podem ser indicadas através das *tags* BT/NT (*broader term/narrower term*) ou BTP/NTP (*broader term (partitive)/narrower term (partitive)*). O relacionamento todo/parte geralmente não se aplica a outros casos, pois no geral o conceito seria parte de mais de um sistema. Nesse caso, não se deve implementar esse tipo de relacionamento. Campos (2001) não inclui as relações partitivas em relações hierárquicas, afirmando se tratarem de diferentes tipos de relacionamentos entre os conceitos.

As relações associativas, conforme explica a *ISO 25964-1* (ISO, 2011), são ligações estabelecidas entre itens que não possuem relacionamento hierárquico entre si, mas cuja

ligação semântica entre seus conceitos é tão importante e forte que se faz necessário que seja exposta na estrutura do tesauro. A *tag* utilizada para demonstrar esse tipo de relacionamento é a RT (*related term*), e a norma determina que seja atribuída reciprocamente. Como uma forma de se verificar se conceitos possuem uma relação associativa, a norma *ISO 25964-1* instrui que esta é estabelecida quando um conceito está implícito ou é necessário para se definir ou explicar outro. Por exemplo, os termos “aves” e “ornitologia” poderiam estabelecer entre si uma relação associativa, tendo em vista que podem não estar ligados hierarquicamente entre si e possuem conexões semântica e conceitual que justificam esse relacionamento.

Para Campos (2001, p. 113), a relação associativa se dá “entre um conceito e uma de suas características, presente na definição, quando ela é também um conceito”. Mendes, Reis e Maculan (2015, p. 56) definem esse tipo de relacionamento de maneira similar à *ISO 25964-1*, sendo relações entre conceitos que não possuem uma relação hierárquica ou de equivalência, mas que mantêm de alguma forma um “elo espacial ou temporal, seja de causa/efeito, produtor e produto, ou etapas de um processo”. Weiss e Bräscher (2017, p. 148-152) também explicam que relações associativas podem ser utilizadas como uma forma de guiar ou alertar o usuário quanto a termos que, embora não possuam conceitos equivalentes, podem eventualmente ser considerados sinônimos, exemplificando por meio dos termos “barco” e “navio”. Para as duas autoras, esse tipo de relacionamento pode ocorrer quando são verificadas situações nas quais os conceitos exprimem “causa/efeito (morte/luto), objeto/propriedade (veneno/toxidade), ação/produto (tecelagem/tecidos) e processo/agente (controle de temperatura/termostato), dentre outros”. Assim como nas relações hierárquicas, defendem que essas relações devem estar embasadas naquilo que é verificado na análise da literatura, como um guia para permitir que os usuários do tesauro localizem de forma efetiva as informações que procuram, além de identificar outras informações úteis. Também apontam que essas relações devem ser estabelecidas com cuidado para que não confundam o usuário:

Por exemplo, qual a finalidade de o tesauro trazer o termo ômega 3 relacionado ao termo peixes de águas profundas se a coleção da unidade de informação não contém nenhum documento sobre ômega 3? Ao encontrar o termo no tesauro, os usuários podem criar a expectativa de encontrar material sobre o assunto, mas o resultado da busca será o silêncio.

Outros autores identificam alguns problemas que podem ocorrer na identificação de relações associativas. Maculan e Lima (2014) afirmam que o entendimento dos critérios utilizados para que esse tipo de relacionamento se estabeleça não são explícitos, exigindo que

se conheça profundamente a área tratada. Finalmente, Mendes, Reis e Maculan (2015) sustentam que a literatura da área demonstra falta de definição desses critérios, sendo necessário que se verifique, no momento do estabelecimento de relações associativas, se elas são essenciais para a representação do domínio e se tornarão a recuperação de informações mais eficaz.

A *ISO 25964-1* (ISO, 2011) também traz elementos descritivos do termo que podem ser incluídos no tesauro para facilitar sua compreensão. As notas de escopo ou *scope notes*, são utilizadas quando o contexto do termo não pode ser facilmente identificado por meio da análise dos relacionamentos por ele estabelecidos, ou ainda pelo próprio entendimento do usuário. A nota de escopo não traz a definição do termo, mas deve ser utilizada para definir o escopo do conceito, diferenciá-lo de outros que possam se sobrepor a ele ou indicar como o termo deve ser utilizado.

A nota de definição é utilizada quando a definição do termo é necessária por algum motivo. Geralmente, não é necessário seu uso. Deve-se trazer a fonte de onde a definição do termo foi retirada. Já a nota de história é incluída no caso de necessidade de mudança na grafia de algum termo ou mudança no uso do termo preferido. Nela são registradas as formas antigas dos termos, para facilitar a recuperação de informações. Pode trazer a data de alteração do termo e instruções que auxiliem na busca (ISO, 2011).

Os qualificadores são utilizados para diferenciar termos que possuem mesma grafia, mas que podem abarcar diferentes significados de acordo com o contexto em que se encontram. Nesses casos, o qualificador é posicionado após o termo entre parênteses, como uma forma de contextualizar o seu conceito. Seu uso deve ser evitado sempre que possível, principalmente em termos preferidos. É preferível que se use uma expressão a se utilizar uma palavra no termo e qualificá-lo. Por exemplo, o uso do termo “plantas industriais” é mais adequado que “plantas (instalações)”. Quando o uso de um qualificador não for suficiente para realizar essa diferenciação, deve-se utilizar uma nota de escopo (ISO, 2011).

Os símbolos e *tags* utilizados para identificar os termos são apresentados no Quadro 1.

**Quadro 1 – Símbolos e *tags* utilizados para expor relacionamentos, descrição e códigos em um tesauro**

| Descrição             | Símbolo | Tag     | Significado   |
|-----------------------|---------|---------|---|
| Elementos descritivos |         | SN      | Nota de escopo ( <i>scope note</i> )  |
|                       |         | DEF     | Definição ( <i>definition</i> )   |
|                       |         | HN      | Nota de história ( <i>history note</i> )  |
| Códigos               |         | SC      | Categoria ( <i>subject category</i> ); um código ou notação aplicada a um grupo de conceitos relevantes a um determinado assunto  |
|                       |         | CC      | Código de conceito ( <i>concept code</i> ) ou notação ( <i>notation</i> )   |
| Relacionamentos       | →       | USE     | "Use"; o termo que segue a <i>tag</i> é o termo preferido que deve ser usado no lugar do termo não-preferido que precede a <i>tag</i>   |
|                       | =       | UF      | "Usado para" ( <i>use for</i> ou <i>used for</i> ); o termo que segue a <i>tag</i> é um termo não-preferido para o qual o termo preferido que precede a <i>tag</i> deve ser usado |
|                       |         | USE...+ | Os dois ou mais termos preferidos seguintes à <i>tag</i> devem ser usados juntos para representar o conceito indicado   |
|                       |         | UF+     | Os termos não-preferidos que seguem devem ser representados por uma combinação de termos preferidos incluindo o termo preferido que precede a <i>tag</i>                          |
|                       |         | TT      | <i>Top term</i> ; o termo preferido que segue a <i>tag</i> representa o conceito mais amplo em uma hierarquia na qual o conceito específico é encontrado                          |
|                       | <       | BT      | Termo mais amplo ( <i>broader term</i> ); o termo que segue a <i>tag</i> representa um conceito que possui um significado mais amplo  |
|                       |         | BTG     | Termo mais amplo genérico ( <i>broader term generic</i> )   |
|                       |         | BTI     | Termo mais amplo instancial ( <i>broader term instancial</i> )  |
|                       | -<      | BTP     | Termo mais amplo partitivo ( <i>broader term partitive</i> )  |
|                       | >       | NT      | Termo específico ( <i>narrower term</i> ); o termo que segue a <i>tag</i> se refere a um conceito com um significado mais específico.   |
|                       |         | NTG     | Termo específico genérico ( <i>narrower term generic</i> )  |
|                       |         | NTI     | Termo específico instancial ( <i>narrower term instancial</i> )   |
|                       | >-      | NTP     | Termo específico partitivo ( <i>narrower term partitive</i> )   |
|                       | -       | RT      | Termo relacionado ( <i>related term</i> ); o termo que segue a <i>tag</i> é associado, mas não é um sinônimo, um quase-sinônimo, um termo mais amplo ou um termo genérico         |

Fonte: ISO, 2011, p. 13, tradução nossa

### 3.6 Softwares de Construção de Tesauros

Campos et al. (2006) realizaram um estudo no qual avaliaram e compararam *softwares* utilizados na criação e manutenção de tesauros. De acordo com as autoras, o aumento

exponencial de dados criados atualmente aumenta a importância do tesauro na sua representação e recuperação, atividade essa que tem se tornado mais complexa. E esse cenário também aumenta a complexidade do próprio tesauro, o que torna necessário a utilização de instrumentos e metodologias para auxiliar em sua elaboração e manutenção. Desse modo, afirmam ser importante a utilização de um *software* especializado para dar suporte à elaboração do tesauro, por facilitar o armazenamento, manipulação e apresentação dos termos descritores e dos relacionamentos estabelecidos entre eles.

Os *softwares* de criação e gerenciamento de tesouros levam em consideração em sua elaboração uma determinada linha metodológica, que norteia sua implementação. Também são considerados fatores operacionais do próprio *software*, como o mecanismo de acréscimo ou supressão de termos, de criação ou determinação de relacionamentos, aproveitamento de termos definidos em outros tesouros, dentre outros (CAMPOS et al., 2006).

Em seu estudo, Campos et al. (2006) buscam verificar os requisitos atendidos pelos seguintes *softwares*: *TermChoir* (2005), *MultiTes* (2005), *TheSmain* (2005), *TermTree* (2005), *Synaptica* (2005) e *TemaTres* (2005). A estes requisitos foram atribuídos os seguintes pesos, de acordo com o grau de importância: os essenciais, de peso 50, são aqueles mínimos para que o *software* possa realizar o gerenciamento de tesouros de maneira adequada; os importantes, aos quais foi atribuído peso 1, são aqueles que acrescentam funcionalidades ao *software* além dos essenciais, tornando o seu uso mais descomplicado; os inovadores, com peso 3, são aqueles que diferenciam um *software* dos outros, permitindo a implementação de recursos inovadores nas atividades de gerenciamento e estruturação do tesauro. Os grupos de requisitos analisados pelas autoras foram os seguintes:

1. Características gerais: Em características gerais temos a avaliação de requisitos genéricos que são importantes para a construção dos termos de tesauro. Nesta categoria se enquadram as limitações genéricas (restrição de tamanho, número, de termos e possibilidade de uso de termos compostos, a existência da informação da fonte ou origem do termo, a possibilidade de criar classes de assuntos, e se os termos podem ser expressos em mais de um idioma.)
2. Tratamento de relações: Em tratamento de relações, estão os requisitos que indicam de que forma o *software* permite conceber as relações entre os termos [...].
3. Tratamento de dados: Em tratamento de dados, estão os requisitos que indicam de que forma se dá o armazenamento e a aquisição dos dados [...].
4. Interface / Manipulação dos dados: Em interface / manipulação dos dados, os requisitos estão voltados para avaliar a maneira que o *software* permite interagir com os seus usuários, tanto no projeto do tesauro quanto na pesquisa [...].
5. Relatórios: Em relatórios, estão os requisitos voltados para avaliar a apresentação da estrutura do tesauro ao usuário final [...].

6. Características de implementação: Em características de implementação, os requisitos têm como objetivo avaliar os pré-requisitos que o *software* possui para ser utilizado, ou seja, se depende de *software* não livre, se roda em *Unix*, se roda em *Windows* e se é gratuito.

7. Apoio metodológico: Em apoio metodológico, os requisitos buscam avaliar se o *software* foi projetado com recursos que forneçam apoio ao uso de alguma metodologia de construção de tesouros [...].

8. Apoio ao uso: Em apoio ao uso, os requisitos estão voltados para avaliar o tipo de apoio que o fabricante do *software* disponibiliza aos seus clientes na utilização do produto [...]. (CAMPOS et al., 2006, p. 74-75).

Os resultados do estudo de Campos et al. (2006, p. 74-75) encontram-se reproduzidos no Quadro 2.

As autoras verificaram que os *softwares* pagos atendiam a todos os requisitos referentes ao tratamento de dados, além de, geralmente, atenderem satisfatoriamente à emissão de relatórios. Todos também dependem de *softwares* não livres, como bancos de dados da *Oracle* ou da *Microsoft*. O apoio de uso também é suficientemente atendido por eles, com exceção do critério de grupo de usuários ativos, que pode ser um sintoma que indica que essas ferramentas ainda não são amplamente utilizadas. O *software* gratuito é considerado inferior aos demais. Quanto aos aspectos metodológicos, nenhum deles sustenta a utilização de seus recursos para a construção de tesouros a uma base teórico-metodológica (CAMPOS et al., 2006).

Finalmente, Campos et al. (2006) concluíram por meio de sua análise que o *Termchoir* foi o *software* que apresentou maior número de recursos, enquanto o *TemaTree* é considerado o mais limitado. Observaram ainda que, no entanto, a utilização do *software* se torna mais complicada conforme o número de recursos disponibilizados aumenta.

A escolha do *MultiTes Pro*, *software* utilizado para a elaboração do Tesouro de Videogames, se deu por este apresentar um balanço adequado entre número de funcionalidades e facilidade no uso, conforme é explicado no capítulo 5.1.

**Quadro 2 – Comparativo de *softwares* de construção de tesauros**

| CRITÉRIO |     |   | SOFTWARES |          |          |               |           |          |
|----------|-----|---|-----------|----------|----------|---------------|-----------|----------|
|          |     |   | TermChoir | Multites | TheSmain | TermTree 2000 | Synaptica | TemaTres |
| 1        | 1.1 | Limitações genéricas (50)                 | não       | não      | não      | não           | não       | não      |
|          | 1.2 | Fonte do termo (1)                        | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 1.3 | Classe de assunto (1)                     | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 1.4 | Multilingüe (1)                           | sim       | sim      | sim      | não           | sim       | sim      |
| 2        | 2.1 | Relações definidas pelo usuário (50)      | sim       | sim      | não      | não           | sim       | não      |
|          | 2.2 | Relações padrão (1)                       | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 2.3 | Padrão ISO 5964 (1)                       | não       | não      | sim      | não           | não       | não      |
| 3        | 3.1 | Persistência em banco de dados (50)       | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 3.2 | Importação de dados (1)                   | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 3.3 | Exportação de dados (1)                   | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 3.4 | Consistência (50)                         | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 3.5 | Controle de acesso (1)                    | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 3.6 | Controle de atualização de dados (1)      | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
| 4        | 4.1 | Busca Flexível (1)                        | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 4.2 | Recursos para reorganizar hierarquias (1) | sim       | não      | não      | sim           | não       | não      |
|          | 4.3 | Facilidade de uso (1)                     | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 4.4 | Interface web (1)                         | sim       | não      | não      | sim           | sim       | sim      |
| 5        | 5.1 | Relatório alfabético (1)                  | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 5.2 | Relatório sistemático (1)                 | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 5.3 | Relatório KWIC (1)                        | sim       | sim      | sim      | sim           | não       | não      |
|          | 5.4 | Relatório hierárquico (1)                 | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 5.5 | Relatórios na web (1)                     | sim       | sim      | não      | sim           | sim       | não      |
|          | 5.6 | Relatório definido pelo usuário (3)       | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
| 6        | 6.1 | Depende de software não livre (3)         | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 6.2 | Roda em Unix (1)                          | sim       | não      | não      | sim           | sim       | sim      |
|          | 6.3 | Roda em Windows (1)                       | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | sim      |
|          | 6.4 | Gratuito (3)                              | não       | não      | não      | não           | não       | sim      |
| 7        | 7.1 | Possui suporte (3)                        | sim       | sim      | não      | sim           | sim       | não      |
|          | 7.2 | Possui grupo de usuários ativo (3)        | não       | não      | não      | não           | não       | não      |
|          | 7.3 | Possui ajuda online (1)                   | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
|          | 7.4 | Possui documentação (1)                   | sim       | sim      | sim      | sim           | sim       | não      |
| 8        | 8.1 | Representação gráfica do escopo (3)       | não       | não      | não      | não           | não       | não      |
|          | 8.2 | Ajuda a relacionar termos (3)             | não       | não      | não      | não           | não       | não      |
|          | 8.3 | Categorização com base no conceito (3)    | não       | não      | não      | não           | não       | não      |
|          | 8.4 | Ajuda a definir os conceitos (3)          | sim       | não      | não      | não           | sim       | não      |
|          | 8.5 | Características de divisão (3)            | não       | não      | não      | não           | não       | não      |

Fonte: CAMPOS et al., 2006, p 78.

### 3.7 Videogames

Os videogames são produto da corrida tecnológica que se estabeleceu no mundo com a Guerra Fria. O conceito de jogos eletrônicos deu seus primeiros passos quando nomes importantes da computação, como Alan Turing e Claude Shannon, trabalharam no desenvolvimento da inteligência artificial, buscando tornar possível que um computador vencesse um ser humano em uma partida de xadrez. Turing chegou a escrever um programa de xadrez para computadores, que não podia ser executado em nenhuma máquina à época. No entanto, versões mais simples de jogos de tabuleiro para computador foram criadas nesse período, ao mesmo passo em que o preço de aparelhos de televisão diminuía, tornando-se um



item comum nas casas americanas. Foi então que surgiu uma das primeiras tentativas de se levar jogos às TVs, quando Thomas Goldsmith e Estle Mann criaram um circuito eletrônico simples que permitia que as pessoas disparassem mísseis contra um alvo que era fixado na tela (DONOVAN, 2010).

Em 1958, William Higinbotham desenvolveu o conceito a partir do seu jogo *Tennis for Two*, que recriava uma partida de tênis para dois jogadores e era reproduzido na tela de um osciloscópio. Anos depois, em 1962, Steve Russel, um estudante do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, finalizou o desenvolvimento do jogo *Space War*, que simulava uma guerra espacial. O jogo tinha natureza experimental, e foi distribuído gratuitamente para outros usuários de computadores e tornou-se bastante popular, chegando a ser distribuído pela fabricante do computador no qual foi criado para demonstrar seu poder de processamento. Outro estudante, Bill Pitts, teve a ideia de desenvolver uma versão do jogo para uma máquina que o executava em troca de moedas. No entanto, em 1971 a empresa *Nutting Associates* lançou o *Galaxy Game*, primeiro aparelho que utilizava a ideia de jogar em troca de moedas, conhecidas como máquinas de fliperama. A máquina foi um sucesso desde o seu lançamento. Os aparelhos eram disponibilizados em lojas de arcade, que antes da chegada de videogames utilizavam jogos físicos, como *pinball*. Em 1972, Nolan Bushnell fundou a empresa Atari e lançou *Pong*, uma versão para fliperama de *Tennis for Two* que alcançou sucesso mundial e deu origem a uma leva de jogos idênticos produzidos por outras empresas (DONOVAN, 2010; RABIN, 2010; WOLF, 2017).

A ideia inspirou Ralph Baer a desenvolver um aparelho de jogos que se conectasse a TVs, que chamou de *Brown Box*. O conceito foi apresentado à Magnavox e deu origem ao *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972 e considerado a primeira versão de um videogame doméstico. O sucesso de *Pong* da Atari beneficiou o console, que trazia entre seus 12 jogos uma versão do jogo. Enquanto isso, com o seu crescimento, a Atari expandiu seu catálogo de jogos. No entanto, após uma tentativa frustrada de abrir uma filial no Japão e erros no cálculo do valor a ser cobrado em seus aparelhos de fliperama, a empresa corria o risco de ser obrigada a encerrar seus negócios. Foi então que decidiu lançar uma versão doméstica de *Pong*, assim como havia feito a Magnavox. O aparelho foi lançado no natal de 1975 e, novamente, a empresa foi bem-sucedida. O sucesso do console da Atari deu origem a mais de 60 consoles de empresas diferentes que buscavam o êxito em vendas com versões do jogo (DONOVAN, 2010; WOLF, 2017).

Na mesma época, as máquinas de fliperama substituíram totalmente as máquinas de *pinball* nas lojas de arcade. Os fliperamas eram considerados mais interessantes pelos donos

de loja de arcade por possuírem menos partes móveis, reduzindo o risco de quebra e o gasto com manutenção. Além disso, o advento do microprocessador expandiu os limites do que os videogames, que até então eram construídos por meio de circuitos feitos especificamente para executar cada jogo, poderiam oferecer. A nova tecnologia foi pouco a pouco sendo adotada pelos fabricantes de videogames. Em 1976 a Atari lançou *Breakout*, desenvolvido por Steve Jobs e Steve Wozniak, seu último jogo a utilizar a antiga tecnologia de circuitos. O jogo seria distribuído posteriormente no *Apple II*, o computador criado por seus desenvolvedores que ajudou a popularizar os computadores domésticos. A difusão de computadores domésticos também impulsionou o mercado de jogos, aumentando os ganhos de seus desenvolvedores. A criação de jogos passava a estar ligada ao *software*, e não mais ao *hardware*, já que os microprocessadores permitiam que vários jogos fossem executados em uma mesma máquina (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000; RABIN, 2010; WOLF, 2017).

Em 1976, foi lançado o *Channel F*, o primeiro console doméstico a utilizar um microprocessador que permitia a aquisição de jogos separadamente. Buscando se atualizar frente à concorrência, a Atari iniciou o desenvolvimento de um console próprio que utilizasse essa nova tecnologia. Em 1976 a aquisição da empresa pela Warner permitiu o investimento necessário para desenvolver o *Atari 2600*, lançado em 1977. No mesmo ano, a Matell lançou os primeiros consoles de videogame portáteis, que rodavam versões simples de apenas um jogo e foram bem-sucedidos em suas vendas. Em 1979, Nolan Bushnell foi afastado da Atari pela Warner após desentendimentos. Nessa época, o jogo de fliperama *Space Invaders* foi lançado pela desenvolvedora japonesa Taito e dominou o Japão, causando inclusive uma falta de moedas de ¥100 que impediu temporariamente que as pessoas comprassem passagens de metrô ou usassem telefones públicos. O jogo, que foi o primeiro a apresentar personagens animados, foi posteriormente lançado para o *Atari 2600*, impulsionando suas vendas (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000).

O mercado de máquinas de fliperama testemunhou mais um grande sucesso quando a desenvolvedora de jogos Namco lançou *Pac-Man*, um jogo que não apresentava a violência características dos jogos disponibilizados em lojas arcade naquela época, que buscava conquistar um mercado mais amplo. O jogo trazia o personagem principal *Pac-Man*, considerado o primeiro importante personagem de um videogame. A Atari havia adquirido, anos antes do lançamento do jogo, o direito de portar os jogos da Namco para consoles domésticos e computadores, e o lançamento de *Pac-Man* para o *Atari 2600* foi mais um fator em seu triunfo sobre a concorrência. Nessa mesma época, quatro dos principais programadores de jogos da Atari, que estavam insatisfeitos com as políticas salariais da

empresa e com a proibição da atribuição de créditos pessoais aos programadores por suas criações, saíram da empresa e formaram a Activision, uma desenvolvedora independente que lançaria, a partir de 1980, jogos para o *Atari 2600*. A Atari buscou, sem sucesso, impedir legalmente o lançamento de jogos para o seu console. Os jogos da desenvolvedora independente atingiram boas vendas, e novas empresas passaram a desenvolver jogos para o console da Atari. O sucesso de seu console fez com que a Atari se tornasse a divisão mais lucrativa da Warner, superando inclusive a de cinema (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000).

No entanto, em 1982 a Atari surpreendeu seus investidores ao apresentar previsão de crescimento de 10% a 15%, em vez dos 50% esperados pelo mercado devido ao lançamento de seu novo console, o *Atari 5200*, e do jogo baseado no *blockbuster* de Steven Spielberg *E.T. The Extra-Terrestrial*. Esse fato levou ao estouro da bolha da indústria de videogames em 1983. O mercado enfrentava vários problemas. Máquinas de fliperama haviam sido adquiridas e instaladas em lugares onde não faziam tanto sucesso, como consultórios de dentistas, dando prejuízo e deixando os seus fabricantes com milhões de dólares em dívidas. Devido ao crescimento da indústria de jogos de fliperama, também haviam sido inauguradas diversas lojas de arcades, que agora viam seu público diminuir como consequência do aumento de interesse por consoles domésticos. E o mercado de jogos domésticos também enfrentava problemas. O lançamento de jogos por um número crescente de desenvolvedoras independentes aumentou o número de títulos de baixa qualidade, que não eram vendidos e se amontoaram nas lojas. Devido à diminuição de vendas, desenvolvedoras como a Activision e a Atari foram obrigadas a diminuir o preço de seus jogos, que também acumulavam em seus depósitos. Além disso, o lançamento do vídeo cassette tirou do videogame o papel de centro de entretenimento doméstico. Ainda foi um fator decisivo para a crise do setor a popularização de jogos de computador, que se tornavam cada vez mais baratos. O mercado de consoles domésticos nos Estados Unidos caiu de U\$ 3,2 bilhões em 1983 para U\$ 100 milhões em 1986. Em 1984, a Warner dividiu a Atari em duas empresas, mantendo sua divisão de jogos de fliperama e vendendo a parte de consoles e computadores para a Tramiel, que logo em seguida à aquisição diminuiu sua participação no mercado de videogames (DONOVAN, 2010; RABIN, 2010; WOLF, 2017).

Após a crise, o mercado de jogos para computadores domésticos experimentou uma mudança quando a Apple lançou o *Macintosh*, um computador que trazia uma nova interface gráfica de mais fácil compreensão. A popularização de computadores domésticos também facilitou o crescimento do número de programadores de jogos. As máquinas de fliperama também aproveitaram uma nova oportunidade devido à vantagem de poderem utilizar a

tecnologia mais adequada para os seus jogos, o que permitia mais qualidade de gráficos e de áudio. Esse privilégio fez com que voltassem a ter um mercado estável nos anos seguintes à crise do mercado de videogames (DONOVAN, 2010; WOLF, 2017).

A venda de consoles domésticos nos Estados Unidos, no entanto, ainda não havia se recuperado. Em 1988, no entanto, a chegada da empresa japonesa Nintendo no país, que aproveitou a lacuna deixada pela Atari, fez com que o interesse nesse mercado ressurgisse. A Nintendo foi criada em 1889 como uma fabricante de jogos de carta. Em 1977 entrou de vez para o mercado de videogames domésticos ao lançar os consoles *Color TV Game 6* e *Color TV Game 15*. O sucesso da empresa japonesa Taito com seu *Space Invaders* inspirou a Nintendo a buscar o mercado global. Em 1980, a companhia lançou o primeiro *Game & Watch*, uma série de videogames portáteis que atingiu sucesso instantâneo. Posteriormente, o jogo de fliperama que é considerado o pioneiro do gênero de plataforma *Donkey Kong* ajudou a consolidar a Nintendo como uma das principais fabricantes e desenvolvedoras japonesas do mercado de videogames. Motivada pelo sucesso do *Atari 2600* nos Estados Unidos, a Nintendo começou a planejar seu primeiro console doméstico que faria o uso de cartuchos para executar diferentes jogos. O projeto resultou no *Family Computer*, ou *Famicom*, que obteve vendas bem-sucedidas após o seu lançamento. Como a empresa não conseguia produzir jogos para o seu console com a rapidez necessária para atender a alta demanda e interesse dos consumidores, permitiu que outras empresas criassem jogos para seu aparelho. Em troca, a Nintendo fabricaria exclusivamente os cartuchos para a distribuição dos jogos, receberia parte dos lucros de suas vendas e teria o direito de vetar seus lançamentos. A princípio, os desenvolvedores de jogos resistiram às condições da companhia, mas o sucesso do *Famicom* fez com que eventualmente cedessem e passaram a produzir jogos para o videogame. Com o sucesso do console, a empresa decidiu levá-lo aos Estados Unidos. Devido à crise de 1983, a empresa buscou distanciar o aparelho da imagem de videogames, tanto no design quanto no nome: *Nintendo Entertainment System*, ou *NES*. Encontrando resistência de lojistas para exibir seu console, a empresa decidiu lança-lo inicialmente em Nova York, no natal de 1985. Após o sucesso, expandiu as vendas para Los Angeles, Chicago, São Francisco, Texas e, finalmente, por todos os Estados Unidos. Em março de 1986, foi lançado o jogo *Super Mario Bros*, que estabeleceu seu protagonista como o mascote da companhia e causou um significativo aumento de vendas do console. Outros títulos da empresa, como *The Legend of Zelda* e *Metroid*, garantiram o sucesso, tornando o *NES* o brinquedo mais vendido de 1987 e revivendo o mercado americano de videogames. Todavia, a empresa não conseguiu

repetir o sucesso no mercado europeu, que não apresentava grande interesse em consoles domésticos (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000; RABIN, 2010; WOLF, 2017).

No fim da década de 1980 e início da década de 1990 os videogames de simulação, como *Sim City* e *Populous* se tornaram mais populares. Os jogos de quebra-cabeças também passaram a atrair a atenção do público, principalmente após o lançamento de *Tetris*, um jogo criado pelo matemático soviético Alexey Pajitnov com base em um quebra-cabeça russo. O jogo se tornou popular na União Soviética, e tempos depois despertou a curiosidade de jogadores ocidentais. A Nintendo aproveitou o sucesso de *Tetris* e o lançou como jogo de lançamento de seu novo console portátil, o *Game Boy*, estratégia que aumentou a sua popularidade e permitiu que 40 milhões de unidades de um pacote contendo o console portátil e o jogo fossem vendidas mundialmente. Nos anos 90, após a separação da União Soviética, o mercado de videogames na região se popularizou, e nos anos 2000 os países da ex-União Soviética já apresentavam grandes produtores mundiais de jogos. O *Game Boy* se beneficiaria também do sucesso da franquia *Pokemon*, que estreou no portátil em 1996. O jogo se transformou em uma marca importante nos anos seguintes, dando origem a uma série de TVs, filmes e outros produtos (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000).

Em 1988, a Sega, outra fabricante de consoles de videogames japonesa, buscava o mesmo sucesso da Nintendo com o seu videogame *Megadrive*. Após não obter sucesso, decidiu lançar o console nos Estados Unidos, com o nome de *Genesis*. Para isso, procurou posicioná-lo como um produto destinado a plateias mais maduras, como adolescentes e adultos. A empresa atacava a Nintendo diretamente em seus comerciais, referindo-se ao *NES* como um produto de criança. O lançamento do jogo *Sonic the Hedgehog*, que apresentou o mascote da Sega, foi um sucesso, alavancando as vendas do console. Ocorreu pouco antes do lançamento do sucessor do *NES*. Ainda assim, a Nintendo continuou dominando o mercado americano mesmo após o lançamento do *Super Nintendo*, seu novo console conhecido no oriente como *Super Famicom*. O êxito do novo console da Nintendo se deu principalmente devido a seus jogos exclusivos, como *The Legend of Zelda: A Link to the Past* e *Super Mario World*. A competição entre as duas empresas aumentou a qualidade dos jogos, bem como a expectativa dos consumidores e o custo de desenvolvimento (DONOVAN, 2010).

Essa mudança na forma de apresentação de jogos levou a uma investigação realizada pelo Senado americano, em 1993, relacionada à representação de violência em videogames. Essa investigação se deu após o lançamento de jogos como *Night Trap* e *Mortal Kombat*, um jogo de luta que apresentava cenas agressivas. *Mortal Kombat* havia sido lançado nos consoles da Nintendo e da Sega. A Nintendo havia optado por diminuir ou eliminar o uso de

cenas violentas em sua versão, enquanto a Sega utilizava um sistema de classificação etária indicativa nos jogos lançados em seu aparelho. Em 1994, as empresas concordaram com a criação de um sistema de classificação etária para jogos que cobrisse todo o mercado, o *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Essa mudança permitiria criar jogos de diferentes estilos para diferentes faixas etárias, e foi o suficiente para encerrar a controvérsia com o Senado americano (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000).

A popularização e diminuição de preço no uso da tecnologia de reprodução de CDs no final da década de 1980 despertou o interesse de fabricantes de videogames para utilizar esta mídia na distribuição de seus jogos. Computadores já utilizavam a tecnologia, popularizada após um acordo que definiu os padrões para a utilização de CD-ROM. CDs eram mais baratos para produzir que cartuchos e possuíam muito mais capacidade de armazenamento, proporcionando melhor qualidade de áudio e vídeo nos jogos. Entretanto, o mercado ainda não contava com um console doméstico que fosse capaz de utilizar CDs para a execução de jogos. A Nintendo se juntou à Sony para criar uma versão do *Super Nintendo* capaz de ler CDs, cujo projeto denominava-se de *Nintendo PlayStation*. No entanto, um dia após a Sony anunciar a parceria ao mercado, a Nintendo cancelou a cooperação, receando que a Sony utilizasse o conhecimento adquirido para se lançar no mercado de videogames. A empresa anunciou que produziria junto à Philips um complemento capaz de ler CDs para seu console. A Sony decidiu dar prosseguimento ao projeto de um videogame capaz de reproduzir CDs e de exibir gráficos em 3D, o que deu origem ao seu *PlayStation*. A ideia de um console capaz de realizar essas funções se tornou mais tangível para os investidores após a Sega lançar seu jogo *Virtua Fighter*, o que aumentou o interesse no videogame da rival Sony. O *Sega Saturn*, da Sega, foi lançado junto ao *PlayStation* no Japão em 1994, mas não conseguiu manter o sucesso do console do concorrente. Jogos como *WipEout* e *Tomb Raider* se tornaram muito populares no *PlayStation*. O console também aumentou a popularidade de jogos de horror, como *Resident Evil*, e de *stealth*, como *Metal Gear Solid*, nos quais o jogador deveria infiltrar uma base evitando ser notado ou combater inimigos. Também ampliou o público interessado em videogames. Buscando manter sua dominância do mercado, a Nintendo lançou o *Nintendo 64*, um console capaz de criar gráficos 3D mais elaborados que do concorrente *PlayStation*. No entanto, o console manteve o uso de cartuchos, em vez de adotar CDs. Essa decisão se provou benéfica à Sony, pois séries de jogos como *Final Fantasy*, que anteriormente eram lançados para consoles da Nintendo, estrearam no *PlayStation* buscando os benefícios que a tecnologia de reprodução de CDs traria ao seu desenvolvimento. O *Nintendo 64* acabou vendendo 30 milhões de unidades, contra 100 milhões de unidades vendidas do *PlayStation*.

O *Sega Saturn* teve sua produção finalizada em 1998, sendo o menos vendido dos três consoles domésticos (DONOVAN, 2010; RABIN, 2010).

Nesse período, as lojas de arcade diminuíram a aquisição de videogames de fliperama, optando por apresentar novos tipos de máquinas, como máquinas de garras para caça de prêmios e cabines de foto. A geração mais recente de videogames havia tornado a distância entre a qualidade de jogos dos consoles domésticos e das máquinas de fliperama menor, o que fez diminuir sua utilização. Jogos de fliperama com tema musical e de dança, como *Dance Dance Revolution*, estenderam brevemente a vida desse tipo de entretenimento. Porém, no início da década de 2000 diversas fabricantes de máquinas de jogos de fliperama encerraram suas atividades, e diversos aparelhos passaram a ser encontrados apenas em museus dedicados à área (DONOVAN, 2010).

A evolução de jogos em computadores para 3D, com a apresentação de jogos como *Wolfenstein 3D* e *Doom* pela Id Software, aumentou o interesse em jogos no mercado de computadores domésticos. A Id Software também revolucionou o mercado ao permitir que outras desenvolvedoras comprassem a tecnologia gráfica utilizada para criar seus jogos 3D por meio da aquisição de licenças. Os jogos de computador também passaram a permitir que os seus jogadores batalhassem entre si por meio de computadores interligados, funcionalidade que coincidiu e se expandiu com a abertura da Internet em 1988. Os videogames online se popularizaram com essa expansão, com exemplos de sucesso de jogos totalmente online como *Ultima Online*, na década de 1990 e *World of Warcraft*, na década de 2000. *StarCraft*, um jogo de estratégia *online*, se tornou tão popular na Coreia do Sul que o governo local o reconheceu como um esporte nacional em 2002 (DONOVAN, 2010; POOLE, 2000).

Em 1998, a Sega lançou o *Dreamcast*, sucessor do *Sega Saturn*. O console buscou demonstrar todo o potencial de criatividade da companhia, no entanto foi um fracasso comercial. Com o lançamento do *PlayStation 2* em março de 2000, as vendas do console da Sega diminuíram consideravelmente, o que levou a empresa a parar a produção do console e passar a se dedicar exclusivamente à produção de jogos para os consoles das outras fabricantes. À época, o console da Sony superou as vendas do *Gamecube*, o sucessor do *Nintendo 64* (DONOVAN, 2010), e veio a se tornar o console mais vendido de todos os tempos, com 155 milhões de unidades comercializadas (GOSS, 2017). O console da Nintendo também foi prejudicado pela chegada do *Xbox*, o console de estreia da empresa americana Microsoft que se tornou o primeiro console doméstico de uma empresa americana a apresentar vendas significativas desde o *Atari 2600* (DONOVAN, 2010; RABIN, 2010).

Esse cenário levou a uma mudança no planejamento dos futuros consoles da Nintendo, que afetou tanto os seus aparelhos domésticos quanto portáteis. A empresa passou a focar em oferecer produtos com características inovadoras. O primeiro fruto dessa mudança de estratégia foi o *Nintendo DS*, um portátil que possuía duas telas, sendo uma sensível ao toque. A estratégia tornou o *Nintendo DS* um dos consoles mais vendidos de todos os tempos, superando largamente o *PlayStation Portable*, ou *PSP*, portátil da Sony lançado em 2004. Em seu próximo console doméstico, conhecido pelo codinome *Revolution*, a Nintendo focou na utilização de controles por movimento. O *Wii* foi lançado em 2006, e, apesar de trazer gráficos inferiores aos apresentados pelos consoles das rivais e comparáveis com os de seu antecessor, conseguiu atrair um amplo público, inclusive de pessoas que nunca haviam comprado um videogame. Esse fato foi causado, em parte, pelo lançamento de jogos mais casuais, como o *Wii Sports*. Mesmo sendo lançado um ano antes do *Wii*, o *Xbox 360*, novo console da Microsoft que era capaz de produzir gráficos melhores que o de seu concorrente da Nintendo, não conseguiu atingir o seu sucesso. O mesmo aconteceu com o *PlayStation 3*, que também possuía gráficos em alta definição e incluía um leitor de Blu-Ray, a nova mídia utilizada para a exibição de filmes. O sucesso do *Wii* levou os concorrentes a desenvolverem os próprios controles baseados em movimento (DONOVAN, 2010).

A ampliação do uso da Internet e a chegada da nova geração de consoles também tornaram possível a ampliação de jogos criados por desenvolvedores independentes, conhecidos como *indies*. Nos computadores, a chegada de lojas virtuais, como a *Steam*, permitiu que esses desenvolvedores expusessem seus jogos de maneira mais fácil ao público. O mesmo ocorreu com a inauguração de lojas virtuais de jogos no *Xbox 360*, no *PlayStation 3* e no *Wii*. Nos anos seguintes, vários jogos de desenvolvedores *indies* despertaram o interesse público, ampliando as vendas de jogos produzidos independentemente (DONOVAN, 2010).

Sony e Nintendo continuaram a disputa no mercado de consoles portáteis. Em 2011, a Nintendo lançou o *3DS*, que se assemelha bastante ao *DS*, mas que possuía novos recursos. Uma das telas do portátil apresentava gráficos com profundidade em 3 dimensões sem a necessidade de uso de ferramentas como óculos especiais. Também reproduzia gráficos melhores que os do console anterior, e novos recursos para controle de jogos, como um direcional analógico (FARAH, 2011). Apesar de ter apresentado um lançamento fraco e de vender menos que o *DS* e o *Game Boy*, o portátil obteve sucesso em suas vendas, com mais de 69 milhões de unidades vendidas (MCWHERTOR, 2018). Também em 2011, a Sony apresentou o *PlayStation Vita*, ou *PS Vita*, capaz de produzir gráficos superiores aos de seu antecessor. Além disso, trazia tela frontal e painel traseiro sensíveis ao toque e dois



direcionais analógicos, possibilitando novas formas de interagir com os jogos (BORGES, 2012). No entanto, apesar de ser tecnicamente superior ao *3DS* e de um lançamento razoável em termos de vendas e quantidade de jogos, a comercialização do *PS Vita* não superou a de seu o concorrente, tendo ainda menos unidades distribuídas que seu antecessor (MCDONALD; DALE, 2017).

Com o seu próximo console doméstico, a Nintendo buscou repetir o sucesso de vendas do *Wii* e novamente criou um console que trazia inovações no modo de jogar. O *Wii U* chegou ao mercado em 2012, apresentando gráficos em alta definição, um controle que trazia funcionalidades de um *tablet* e mantendo o suporte aos controles baseados no movimento de seu antecessor (CORREIO BRAZILIENSE, 2017). No entanto, o console não conseguiu despertar o mesmo interesse que o *Wii*, pois as desenvolvedoras independentes não o deram suporte. Como consequência disso, o número total de jogos disponíveis para o console foi pequeno se comparado com outros: apenas 411 lançados até 2016, contra 5.721 lançados para o portátil *DS*, por exemplo (MICALI, 2016). Em 2017, o *Wii U* deixou de ser produzido pela Nintendo (CORREIO BRAZILIENSE, 2017).

A Microsoft e a Sony também lançaram, durante a vida do *Wii U*, os sucessores para seus consoles. Lançados em 2013, o *Xbox One* e o *PlayStation 4* apresentam especificações técnicas semelhantes, produzindo gráficos superiores aos de seus antecessores. Ambos possuem leitor de Blu-ray para a execução de seus jogos e conexão à Internet (MOLINA, 2017). No entanto, fatores como um preço de lançamento U\$100 menor, abundância de jogos exclusivos e uma estratégia de lançamento mais atrativa e direcionada ao público consumidor de jogos fizeram com que o interesse dos consumidores em relação ao *PlayStation 4* superasse o do *Xbox One*. Estes fatores fizeram com que o console da Sony vendesse, estimadamente, duas vezes mais unidades totais que o aparelho da Microsoft (GILBERT, 2017). O *PlayStation 4* também introduziu a possibilidade de se experimentar jogos em realidade virtual em consoles domésticos, com os óculos *PlayStation VR*, sendo o único console doméstico a apresentar essa opção. Essa geração de consoles também se diferencia das outras, pois ambas as fabricantes lançaram atualizações mais potentes de seus aparelhos, o *PlayStation 4 Pro* e o *Xbox One X*, que buscam melhoras de desempenho e gráficos em ultra-definição, também conhecidos como 4K (MOLINA, 2017).

Em 2017, a Nintendo buscou superar o fracasso do *Wii U* e lançou o *Swicth*, que novamente inovou quanto à forma de jogar. O console pode ser jogado como um console doméstico tradicional em uma TV ou como um console portátil, ao se desconectar sua parte principal da base que envia as imagens ao televisor. Dessa forma, ele funciona como um

*tablet* e pode ter seus controles conectados às laterais (PEREIRA, 2017). O mercado recebeu bem o console, e as novas estratégias de publicidade adotadas pela Nintendo para promover suas vendas aliadas ao lançamento de jogos aclamados pela crítica especializada como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Super Mario Odyssey* o tornaram o console mais vendido em seu primeiro ano na história dos Estados Unidos (CRECENTE, 2018).

Atualmente, a indústria de videogames continua sua expansão mundial. No ano de 2016, estima-se que o faturamento mundial do mercado de jogos foi maior que os da indústria de filmes e de música combinados (TAYLOR, 2016). Já em 2018, o jogo *Grand Theft Auto V* se tornou o produto a atingir maior lucro da história do entretenimento, com mais de 90 milhões de unidades comercializadas e U\$ 6 bilhões em vendas, superando qualquer filme, livro ou jogo lançado anteriormente (MCDONALD, 2018).

O interesse do público pela mídia tem elevado os videogames a um novo patamar, o que pôde ser percebido, por exemplo, em 2013, quando o *Smithsonian American Art Museum* adicionou os jogos *Flower* e *Halo 2600* à sua coleção permanente (MCCORMICK, 2013).

No Brasil também percebem-se iniciativas semelhantes. O Museu do Videogame é um museu sem sede fixa que visita cidades pelo país expondo sua coleção de itens gratuitamente, a partir de patrocínio e parcerias. Também foi o primeiro museu dedicado à área reconhecido pelo Instituto Brasileiro de Museus (MUSEU DO VIDEOGAME, 2014). Também passou pelo Brasil a exposição *A Era dos Games*, realizada pelo *Barbican Centre* de Londres. A exposição visitou 33 cidades em 25 países, contando com mais de 4 milhões de visitantes. Em 2017 foi levada a São Paulo e ao Rio de Janeiro, e apresenta aparelhos e jogos que contam toda a história dos videogames, desde *Pong* e *Tennis for Two* até os recentes aparelhos de realidade virtual (MONTEIRO, 2017). Grandes conferências dedicadas à área, como a *E3*, também se tornaram comuns por todo o mundo. A *E3* acontece em *Los Angeles* desde 1995, e nela as grandes desenvolvedoras e fabricantes de consoles e jogos anunciam as novidades anualmente (CAPELAS, 2017). O *Brasil Game Show* acontece no país desde 2009, e é a maior feira de videogames da América Latina e o segundo maior do mundo em área utilizada para as suas atividades. Além das exposições, traz campeonatos e personalidades conhecidas da área (BRASIL GAME SHOW, 2018).

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é qualitativa. Este tipo de pesquisa, de acordo com Marconi e Lakatos (2011, p. 269-273), “se difere do quantitativo não só por não empregar instrumentos estatísticos, mas também pela forma de coleta e análise dos dados”. Os dados são coletados e examinados, devendo-se realizar mais levantamentos, caso seja necessário. Para os autores, a pesquisa deve ser precedida pela definição de sua estrutura, devendo as teorias utilizadas em sua realização serem expostas no desenvolvimento do estudo. Assim:

[...] primeiramente faz-se a coleta dos dados a fim de poder elaborar a “teoria base”, ou seja, o conjunto de conceitos, princípios e significados. O esquema conceitual pode ser uma teoria elaborada, com um ou mais constructos. Desse modo, faz-se necessário correlacionar a pesquisa com o universo teórico.

Prodanov e Freitas (2013) afirmam que a pesquisa qualitativa é descritiva, por eles explicada como o estudo no qual o pesquisador não interfere com os fatos observados, apenas observando, registrando, analisando e ordenando as informações levantadas.

Lazarfeld (apud MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 271), indica três situações nas quais considera adequado o uso da pesquisa qualitativa:

- a) Aquelas que substituem uma simples informação estatística referente a épocas passadas;
- b) As que são usadas para captar dados psicológicos como atitudes, motivações, pressupostos, etc.;
- c) Aquelas que são usadas como indicadores do funcionamento das estruturas e organizações complexas.

Assim sendo, é adequada a realização de estudo qualitativo na presente pesquisa, de acordo com a terceira situação citada pelo autor, por ter como objetivo articular o processo de estruturação de um Tesouro de Videogames.

É utilizado o método dedutivo, pois os conceitos gerais apresentados são aplicados ao instrumento construído, o Tesouro de Videogames. O método dedutivo “reformula ou enuncia de modo explícito a informação, já contida nas premissas”, com o objetivo de explicitar seu teor (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 64)

A pesquisa apresentada tem natureza aplicada, definida por Prodanov e Freitas (2013, p. 51) como a que tem como objetivo “gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos”.

## 5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo é apresentada a metodologia empregada na construção do Tesauro de Videogames, bem como as fontes e método de normalização de seus termos e elaboração de categorias e relacionamentos. Também é apresentada a estrutura do tesauro, assim como o desenvolvimento de sua análise.

### 5.1 Metodologia elaborada para a construção do Tesauro de Videogames

A base teórica revisada para realizar a construção do Tesauro de Videogames aborda a criação e manutenção de linguagens documentárias, com enfoque naquelas que sustentam à elaboração deste típico específico de linguagem controlada. Sendo assim, são apresentadas na pesquisa a Teoria Geral do Conceito, de Ingtraut Dahlberg, a Teoria Geral da Terminologia, de Eugene Wüster, e a Teoria da Classificação Facetada, de Ranganathan. Do mesmo modo, o manual de construção de tesouros *ISO 25964* dá embasamento teórico ao trabalho. O instrumento utilizado para efetuar a demonstração dos resultados da pesquisa e a verificação da aplicação das teorias e manual estudados é o Tesauro de Videogames, apresentado como produto final construído baseando-se na revisão de literatura. A testagem realizada é dedutiva, pois serão aplicados os conceitos gerais estudados ao instrumento em particular.

O tesauro foi construído e gerenciado utilizando-se o *software MultiTes Pro*. O *software* foi escolhido, pois permite o gerenciamento das categorias, dos termos e de seus relacionamentos de forma inteligente, possuindo um equilíbrio satisfatório entre número de funcionalidades e facilidade de uso, como criação de categorias, criação de termos a partir de relacionamento com outros termos e estabelecimento de relacionamentos em duas vias simultaneamente.

#### 5.1.1 Fontes e normalização dos termos

Os termos foram extraídos de diversas fontes da área. Foram utilizados os livros *Almanaques de Games* e *Replay: the history of videogames*, além dos sites especializados *Individual Gaming Boards*, *TechTudo* e *Business Pundit*. Para os descritores genéricos ligados a “jogos”, levou-se em conta a lista contendo os 100 melhores jogos de todos os tempos, publicada pela *Individual Gaming Boards* (INDIVIDUAL GAMING BOARDS,

2018a). Já para os termos genéricos de “Desenvolvedores” foram retirados da lista contendo os 50 maiores desenvolvedores de jogos, também da *Individual Gaming Boards* (INDIVIDUAL GAMING BOARDS, 2018b). No caso dos descritores genéricos ligados a “Criadores”, foram retirados da lista *10 Most Successful Video Game Creators of All Time*, do site *Business Pundit* (CROWLEY, 2011). Os descritores referentes aos gêneros de jogos têm origem da lista constante no site *Design Zero Um* (COSTA, 2014). Além destas fontes, foram incluídos no tesouro termos identificados a partir da pesquisa realizada para a elaboração deste trabalho.

O tesouro é monolíngue, apresentado em português. No entanto, como alguns termos da área não possuem tradução para o português que seja comumente utilizada na comunicação e na documentação da área, utiliza-se o termo em seu idioma original, geralmente o inglês, como descritor. Isso ocorre em termos como “*cheats*” e “*load*”, que poderiam ser traduzidos como “trapaça” e “carregamento”, não utilizados.

Os termos são apresentados de acordo com o disposto na norma ISO 25964, apresentada anteriormente (ISO, 2011). Apresentam-se no plural nos casos em que os objetos são contáveis, como acontece com “consoles”, “pessoas” e “gerações”. Nos casos em que não são contáveis, apresentam-se no singular. Quando o termo pode ser apresentado nas formas masculina ou feminina, utiliza-se o masculino, como em “jogadores”, “criadores”, dentre outros.

Siglas são evitadas. Quando necessário, são utilizadas as *tags* “USE” e “UF” para indicar ao usuário do tesouro qual o descritor ao qual a sigla se refere, sendo sempre sua forma escrita por extenso indicada para uso como termo autorizado. Um exemplo é o caso de “*Electronic Entertainment Expo*”, conhecida comumente como “E3”, mas cujo termo autorizado é o apresentado por extenso.

A multihierarquia é permitida. Pode vir a ocorrer no caso de alguns termos cujo conceito é ligado naturalmente por suas características a dois termos genéricos, como, por exemplo, no caso do termo “*Switch*”, que está ligado a “consoles domésticos” e “consoles portáteis”, por ter características das duas categorias de uso de consoles.

Os termos, em regra, são escritos com a primeira letra em minúsculo, exceto quando se trata de nomes próprios ou escritos parcial ou totalmente em maiúsculo, como nos casos de “*Hideo Kojima*” e “*Xbox*”. Termos autorizados são apresentados em negrito. Já os não autorizados, são apresentados em itálico.

Os termos apresentados em minúsculo e entre colchetes não devem ser utilizados para a indexação, sendo apresentados apenas como indicadores de faceta, para unir termos que

foram classificados de acordo com um mesmo critério, como ocorre no caso de “[fabricante de consoles]”.

Diversamente do que sugere a norma ISO 25964 (ISO, 2011), optou-se por apresentar numerais por meio de algarismos arábicos, como em “8ª geração” e “PlayStation 2”, por serem comumente representados deste modo na literatura e pelos usuários.

As entradas do Tesauro de Videogames estão organizadas de acordo com o Quadro 3.

**Quadro 3 – Entradas do Tesauro de Videogames**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>Descritores</b>           | 461 |
| <b>Não-descritores</b>       | 28  |
| <b>Indicadores de faceta</b> | 6   |
| <b>Total</b>                 | 495 |

Fonte: Elaboração própria

### 5.1.2 Definição de categorias

Para a definição das categorias, foram criadas com base nas categorias fundamentais apresentadas por Ranganathan: “Personalidade”, que deu origem à categoria de mesmo nome; “Matéria”, que originou as categorias “Hardware” e “Software”; “Espaço”, que deu origem à categoria “Lugares”; “Energia”, que deu origem à categoria “Ações”; e, por fim, “Tempo”, que também originou uma categoria de mesmo nome.

Na categoria “Personalidade”, incluíram-se os seguintes elementos:

- Fabricantes de consoles: empresas que atuam na fabricação do *hardware*, inclusive as marcas a que deram origem ao criar os videogames. Nesse caso, para evitar confusões quanto aos descritores utilizados nessa categoria e os descritores homógrafos da categoria “*Hardware*”, utilizou-se o qualificador (*Marca*). A diferença entre os dois é que na categoria “*Hardware*” os termos representam o componente físico dos videogames. Já na subcategoria “Personalidade”, os termos apresentam as marcas, estando a elas ligados os próprios consoles e outros *hardwares* oficialmente fabricados por elas. Portanto, os termos da categoria “Personalidade” devem ser utilizados para indexar itens que tratem das próprias marcas, e não do hardware construído por elas. Por exemplo, um jogo de *PlayStation 4* pode ser representado pelo descritor *PlayStation 4 (Marca)* por se tratar de um produto desta marca, mas não pelo descritor *PlayStation 4 (Console)*, pois este destina-se apenas ao próprio aparelho de videogame.

- Pessoas: pessoas envolvidas no processo de criação de jogos ou consoles. Os termos são divididos de acordo com a função de cada pessoa dentro da dinâmica dos jogos. Os termos abrangem todo o processo, desde a criação de jogos ou consoles, o que acontece em termos como “criadores”, “*designers*” e “roteiristas”, assim como sua outra ponta, com descritores como “jogadores casuais” e “jogadores *hardcore*”. Também traz os nomes próprios dos 10 criadores de jogos mais bem-sucedidos de todos os tempos.

- Desenvolvedores: empresas envolvidas no processo de criação de jogos, ou seja, apenas do software. Algumas das empresas fabricantes de consoles possuem estúdios responsáveis pela criação de jogos, que por este motivo também foram incluídas nessa categoria.

- Eventos: principais eventos e conferências de videogame do mundo, relacionadas com o local no qual acontecem.

A categoria “*Hardware*” está dividida de acordo com as seguintes facetas:

- Consoles: os próprios aparelhos utilizados para rodar os jogos, separados de acordo com sua natureza em “Consoles de mesa” e “Consoles portáteis”. Em alguns casos, foi adotado o qualificador “(Console)” para diferenciar termos que possuem homógrafos, especialmente com termos específicos de “fabricantes de consoles”.

- Computadores: Aparelhos domésticos que são dedicados ou tiveram alguma importância no campo dos videogames.

- Gerações: estão enumeradas as gerações de consoles de mesa de videogame, conforme estabelecido no livro *Almanaque de Games* (RODRIGES; FERNANDES; BIANCHIN, 2016). Os termos apresentados geralmente não possuem termos genéricos, apenas termos relacionados.

- Acessórios: os termos indicam itens que são utilizados para controlar, salvar jogos ou realizarem outras funções em conjunto com o hardware principal dos consoles.

A categoria “*Software*”, por sua vez, reúne os termos que tratam sobre:

- *Game engines*: programas utilizados para a criação de jogos de videogame.
- Jogos: programas criados pelas desenvolvedoras e executados em um console, computador ou máquina de fliperama.

A categoria “Lugares” traz os espaços físicos que têm alguma relação com outras categorias. Estão separados primeiramente de acordo com o país, e dentro desses podem ainda ser divididos os estados e, posteriormente, as cidades. No caso do termo “Brasil”, optou-se por incluir termos genéricos indicando os estados e cidades que possuem alguma relação com

jogos. Os demais descritores desta categoria que representam países trazem apenas descritores que representam cidades como termos genéricos.

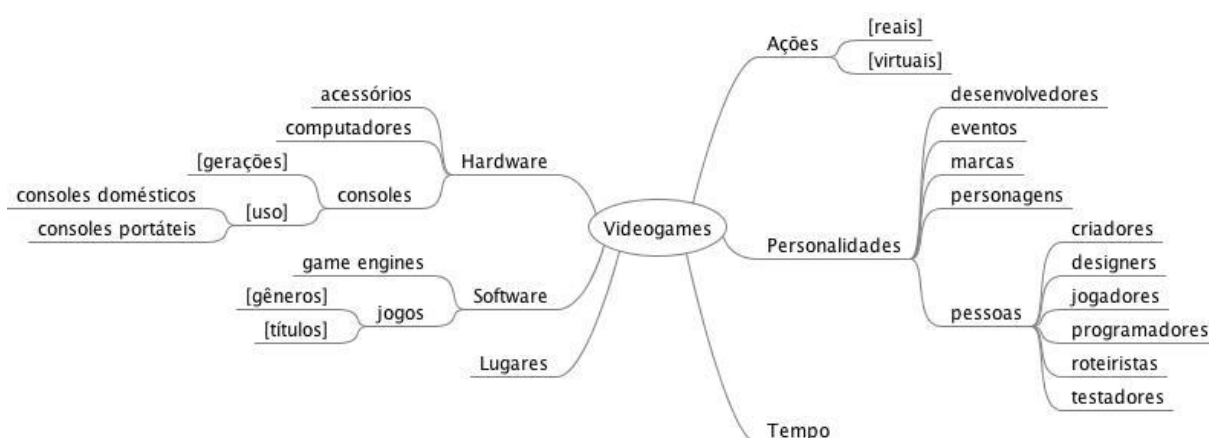
Já a categoria “Ações” apresenta verbos substantivados que indicam procedimentos ou atos praticados por sujeitos ao criar ou jogar um videogame ou console. Nesta categoria também são apresentadas ações que são realizadas dentro de jogos. Está dividida em:

- Reais: acontecem fora dos jogos.
- Virtuais: ocorrem dentro dos jogos.

Por fim, a categoria “Tempo” traz a indicação de temporalidade, e está dividida em décadas, a partir da década de 50 do século XX, chegando até os dias de hoje. Os termos podem ser relacionados com acontecimentos do mundo real ou que ocorrem em jogos.

As categorias do Tesouro de Videogame se organizam de acordo com a Figura 2.

**Figura 2 – Estrutura do Tesouro de Videogames**



Fonte: Elaboração própria

### 5.1.3 Relacionamentos e Notas

Os relacionamentos e notas são indicados no tesauro por meio das seguintes *tags*:

- SC (*Subject Category*): indica a categoria na qual o termo está inserido:

#### **Commodore 64**

SC: HD Hardware

BT: computadores



RT: Commodore International

década de 1980

- SN (*Scope Note*): nota utilizada para explicitar os limites conceituais do termo ou indicar a forma que o mesmo deve ser utilizado:

### **Game Boy Advance (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

Game Boy Advance (Marca)

- DEF (*Definition*): nota utilizada para expor a definição do descritor no qual está inserida:

### **gráficos**

SC: SW Software

DEF: Jogos por meio dos quais a interação com o ambiente acontece por meio de cliques.

BT: [gêneros]

- UF (*Used For*): utilizado em termos autorizados, precedendo os termos não autorizados para o qual é utilizado:

### **PlayStation Portable (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído

UF: PSP

BT: PlayStation

- USE: utilizado no termo não autorizado, precedendo o termo autorizado a ser utilizado:

*PSP*

USE: **PlayStation Portable (Marca)**

- BT (*Broader Term*): indica o termo mais genérico ao qual aquele termo se subordina:

### **Atari**

SC: PS Personalidades

BT: fabricantes de consoles e computadores

NT: Atari 2600 (Marca)

Atari 5200 (Marca)

Atari 7800 (Marca)

Atari Jaguar (Marca)

Atari Lynx (Marca)

RT: Atari (Jogos)

Atari 400

Atari 800

Atari Lynx (Console)

Atari Pong

Atari ST

Nolan Bushnell

Sears Tele-Games Pong

- NT (*Narrower Term*): indica os termos mais específicos subordinados ao termo apresentado.

### **DualShock**

SC: HD Hardware

BT: controles

NT: DualShock 1

DualShock 2

DualShock 3

DualShock 4

RT: PlayStation

- RT (*Related Term*): traz os termos cujo relacionamento semântico com o descritor não possa ser representado por meio de outros indicadores de relacionamento:

### **Hideo Kojima**

SC: PS Personalidades

BT: criadores

RT: Fox Engine

Konami

Metal Gear Solid

PlayStation

Solid Snake

Sony

- BTP (*Broader Term Partitive*) / NTP (*Narrower Term Partitive*): indica termos que possuem relação todo/parte. Não se estabeleceu este tipo de relacionamento em casos como, por exemplo, entre um videogame e suas partes, tendo em vista que no geral as mesmas partes são encontradas em diversos aparelhos. De acordo com a *ISO 25964-1* (ISO, 2011) os conceitos que constituem parte de mais de um sistema não estabelecem entre si relacionamento todo/parte.

### **São Paulo (Estado)**

SC: LG Lugares

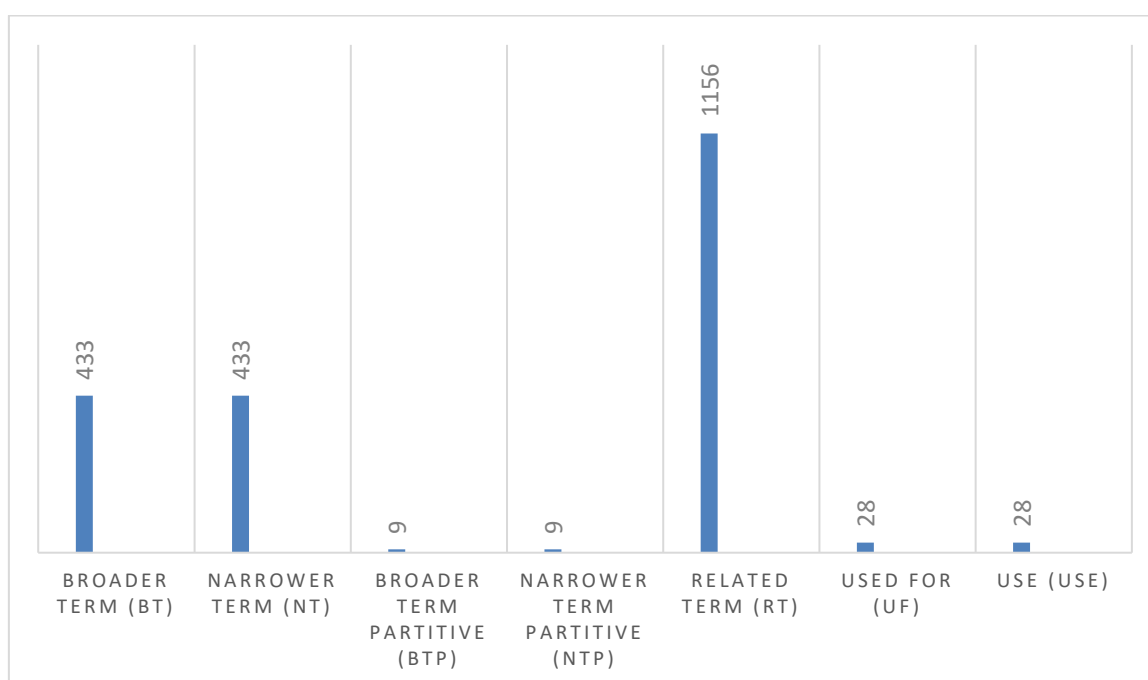
BTP: Brasil

NTP: São Paulo (Cidade)

Foram estabelecidos 2096 relacionamentos no geral entre os termos do Tesauro de Videogames. As relações associativas foram as mais numerosas, contando com 1156 ocorrências. Já as relações partitivas foram as que apresentaram menor volume, verificando-se 9 relações do tipo *Narrower Term Partitive* (NTP) e 9 relações do tipo *Broader Term Partitive* (BTP). O estabelecimento de relacionamentos entre os termos geralmente ocorre de forma recíproca. Portanto, por exemplo, para cada relacionamento do tipo *Broader Term* (BT)

se estabeleceu um relacionamento recíproco *Narrower Term* (NT), o que implica em um número igual desses tipos de relações. No caso das relações associativas, ao se inserir um relacionamento *Related Term* (RT) entre termos, em ambos se incorpora o mesmo tipo de relação. Este fato, aliado à variedade de situações em que os conceitos podem apresentar uma conexão semântica que justifique o estabelecimento de relações associativas, explica a grande ocorrência deste tipo de relacionamento. Já a baixa ocorrência de relações partitivas é explicada pela restrição do estabelecimento deste tipo de relacionamento. A proporção de relacionamentos se dá de acordo com o exposto na Figura 3.

**Figura 3 – Quantidades de relacionamentos no Tesauro de Videogames**



Fonte: Elaboração própria

O Tesauro de Videogames apresenta relações hierárquicas que se estendem até o 3º nível, havendo 120 ocorrências de NT3, ou seja, termos específicos que estão subordinados a um termo genérico que está ligado a outro termo mais genérico. Sua estrutura permite a recepção de novos termos que venham a surgir ou que sejam considerados necessários para que se realize a representação dos conceitos da área do conhecimento. Também é possível a supressão de termos em desuso.

## 6 DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

O presente trabalho colaborou para o controle da linguagem utilizada na gestão do conhecimento relativo à área de videogames por meio da elaboração do Tesauro de Videogames. Como foi exposto, essa área tem crescido exponencialmente nos últimos 60 anos, desde a criação do jogo *Tennis for Two*, e novos conceitos surgem cotidianamente na área. Se há 20 anos, como exemplo, a ideia de *jogos de realidade aumentada* não faria sentido até mesmo para profissionais da área, atualmente jogos desse tipo tornaram-se populares e podem ser encontrados em grande parte dos *smartphones* de jogadores pelo mundo. A evolução da tecnologia empregada na área faz com que o mercado se transforme constantemente, e este panorama dificulta a representação e recuperação de informações relativas a este campo do conhecimento.

As teorias expostas no trabalho, que embasaram a construção do Tesauro de Videogames – Teoria da Classificação Facetada, Teoria Geral da Terminologia e Teoria do Conceito – apesar de terem sido elaboradas antes da grande popularização desta tecnologia ainda se provam úteis para a elaboração e gestão da rede conceitual, a partir da qual os conceitos por meio dos quais a área é formada se organizam. A Teoria do Conceito, por dar tratamento especial à análise dos elementos constituintes do conceito, bem como dos relacionamentos que estes estabelecem entre si, permite a articulação dessa estrutura a partir da análise da linguagem utilizada na comunicação da área e encontrada nos documentos. A abordagem apresentada pela teoria permite estabelecer, de forma mais exata, a posição de um conceito em relação aos outros, ampliando dessa forma sua definição. O uso da Teoria da Classificação Facetada foi especialmente vantajoso na definição das categorias, particularmente por intermédio da análise do campo por meio das categorias fundamentais *Personalidade, Matéria, Energia, Espaço e Tempo* apresentadas por Ranganathan, que permitem ampla exploração das diferentes classes de conceito que compõem a rede conceitual. Já a Teoria Geral da Terminologia contribui com a diminuição da ambiguidade, propiciando o alcance de maior nível de univocidade e aumentando a efetividade do tesauro em sua função de controle do vocabulário. A *ISO 25964*, finalmente, apresentou diretrizes adequadas à construção de um tesauro que viabilize a interoperabilidade e o intercâmbio de informações, tornando possível e acessível a navegação pela estrutura desenvolvida.

O *MultiTes*, *software* utilizado para a construção e manutenção do Tesauro de Videogames, cumpriu sua função de forma satisfatória. O programa apresenta funções que possibilitam que o profissional responsável por estruturar a linguagem tenha maior liberdade

nesta função, como a possibilidade de criação de novos tipos de relacionamentos e descritores, além dos disponibilizados como padrão pelo programa. O *software* não traz um tipo de relacionamento específico que evidencie relação do tipo todo/parte entre conceitos, por exemplo, mas permite a inclusão deste tipo de relacionamento e o seu estabelecimento. Também não possui a princípio um campo para que a definição do descritor possa ser inserida, que também pode ser criado e inserido nos termos. Estas simples mudanças permitirão que usuário do *MultiTes* realize um gerenciamento mais proveitoso da linguagem concebida.

O objetivo geral do trabalho foi atingido, uma vez que a pesquisa realizada embasou a construção do Tesauro de Videogames apresentado neste estudo, que traz ampla cobertura terminológica da área e pode ser utilizado na organização e recuperação da informação a ela pertinente. Este objetivo foi auferido como resultado do cumprimento dos objetivos específicos, pois por meio da análise das metodologias, teorias e normas que fundamentam a construção de tesouros e da exposição da história e do cenário atual do mercado de videogames, tornou-se possível apresentar uma metodologia para a construção do Tesauro de Videogames, elaborado a partir da coleta de termos e do desenvolvimento da sua estrutura conceitual, apresentada por meio dos relacionamentos estabelecidos.

Por fim, pode-se perceber que a elaboração de tesouros para a gestão do conhecimento da área não acompanhou sua evolução histórica. O mercado mundial de videogames se mostra popular há décadas, no entanto a gestão de sua informação não evoluiu junto a ele. Hoje revela-se mais trabalhosa a tarefa de arquitetar a estrutura conceitual que constitui essa área do conhecimento, tendo em vista a sua vasta história e inúmeras criações, que constatemente deram e dão origem a novos conceitos. Para que esta tarefa possa ser bem-sucedida, é necessário dar continuidade às pesquisas que relacionem os princípios da gestão e organização do conhecimento na ciência da informação à área de videogames, além de dar prosseguimento ao gerenciamento e ampliação do tesauro construído a partir desta pesquisa, que fica disponível a ser utilizado para que cumpra seu papel.

## 7 REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, C. A. V. Fundamentos teóricos da classificação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 11, n. 22, p. 117-140, 2006.
- ARBOIT, A. E.; GUIMARÃES, J. A. C. Conhecimento e linguagem na organização do conhecimento: aspectos dialógicos a partir da concepção de Bakhtin. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**, 14., de 29 de outubro a 1 de novembro, Florianópolis, 2013. Anais... Florianópolis, SC: ENANCIB, 2013.
- BARITÉ, M. et al. Garantia literária: elementos para uma revisão crítica após um século. **TransInformação**, Campinas, v. 22, n. 2. p. 123-138, maio/ago., 2010.
- BARROS, L. A. **Curso básico de terminologia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004. 285 p.
- BEM, R. M.; COELHO, C. C. S. R. Instrumentos de representação do conhecimento para práticas de gestão do conhecimento: taxonomias, tesouros e ontologias. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 4, n. 1, p. 147-162, jan./jun. 2013.
- BORGES, D. **Review PlayStation Vita**. 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/review/playstation-vita.html>>. Acesso em: 13 abr. 2018.
- BRASIL GAME SHOW. **Sobre**. 2018. Disponível em: <<http://www.brasilgameshow.com.br/sobre/>>. Acesso em: 11 abr. 2018.
- BOCCATO, V. R. C. Os sistemas de organização do conhecimento nas perspectivas atuais das normas internacionais de construção. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 2, n. 1, p. 165-192, jan./jun. 2011.
- CAMPOS, M. L. de A. **Linguagem documentária: teorias que fundamentam sua elaboração**. Niterói: EDUFF, 2001. 133 p.
- CAMPOS, M. L. A. et al. Estudo comparativo de softwares de construção de tesouros. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 68-81, jan./abr.2006.
- CAMPOS, L. M.; CAMPOS, M. L. A. Personalidade e matéria na teoria da classificação facetada: a questão do contexto, pressupostos teóricos e metodológicos. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 7, n. 2, p. 40-60, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/v/a/17413>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- CAMPOS, M. L. A.; GOMES, H. E. Metodologia de elaboração de tesouro conceitual: a categorização como princípio norteador. In: **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.11., n.3, p. 348-359, set/jan. 2006.)

CAMPOS, M. L. A; GOMES, H. E.; MOTTA, D. F. **Planejamento do tesauro**. 2004  
Disponível em: <<http://conexaorio.com/bit/tesauro/planej.htm#delimit>>. Acesso em: 10 out. 2017

CAPELAS, B. **E3 2017: o que esperar da maior feira de games do mundo?**. 2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,e3-2017-o-que-esperar-da-maior-feira-de-games-do-mundo,70001832250>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

CARLAN, E.; MEDEIROS, M. B. B. Sistemas de organização do conhecimento na visão da ciência da informação. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 4, n. 2, p. 53-73, ago./dez. 2011.

CINTRA, A. M. M. **Para entender as linguagens documentárias**. São Paulo: Polis, 1994. 72 p.

CINTRA, A. M. M. et al. Linguagens documentárias e terminologia. **Caderno de Terminologia**, n.1, 2001, p.17-22.

CORREIO BRAZILIENSE. **Produção do Wii U é cancelada após pior vendagem da história da Nintendo**. 2017. Disponível em:  
<[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2017/02/01/interna\\_tecnologia,570074/producao-do-wii-u-e-cancelada-apos-pior-vendagem-da-historia-da-ninten.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2017/02/01/interna_tecnologia,570074/producao-do-wii-u-e-cancelada-apos-pior-vendagem-da-historia-da-ninten.shtml)>. Acesso em: 13 abr. 2018.

COSTA, R. **Quais são os gêneros de jogos de vídeo game?**. 2014. Disponível em:  
<<https://designzeroum.com.br/quais-sao-os-generos-de-jogos-de-video-game/>>. Acesso em: 19 abr. 2018.

CRECENTE, B. **Nintendo Switch is fastest selling console in U.S. history**. 2018.  
Disponível em: < <https://www.rollingstone.com/glixel/features/nintendo-switch-is-fastest-selling-console-in-us-history-w514920>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

CROWLEY, J. **10 most successful video game creators of all time**. 2011. Disponível em:  
<<http://www.businesspundit.com/10-most-successful-video-game-creators-of-all-time/>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

CURRÁS, E. **Tesauros: linguagens terminológicas**. Brasília: IBICT, 1995. 286 p.

DALHBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 101-107, 1978.

DODEBEI, V. L. D. **Tesauro: linguagem de recuperação da memória documentária**. Rio de Janeiro: Editora Interciência, 2002. 119 p.

DONOVAN, T. **Replay: the history of video games**. East Sussex: Yellow Ant, 2010. 501 p.

FARRAH, R. **Review Nintendo 3DS**. 2011. Disponível em:  
<<http://www.techtudo.com.br/review/nintendo-3ds.html>>. Acesso em: 13 abr. 2018.



FINATTO, M. J. B. **Definição terminológica**: fundamentos teórico-metodológicos para sua descrição e explicação. 2001. 395f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

GILBERT, B. **The PlayStation 4 is selling about twice as fast as the Xbox One**. 2017. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/playstation-4-ps4-xbox-one-sales-2017-6>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

GOSS, P. **Best game consoles**: PlayStation 2, the console that made Nintendo and Sega weep. 2017. Disponível em: <<https://www.techradar.com/news/best-games-consoles-playstation-2-the-console-that-made-nintendo-and-sega-weep>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

HODGE, G. **Knowledge organization for digital libraries**: beyond traditional authority files. Washington, EUA: The Digital Library Federation, 2000.

INDIVIDUAL GAMING BOARDS. **Top 100 video games of all time**. 2018a. Disponível em: <<http://www.ign.com/lists/top-100-games>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

INDIVIDUAL GAMING BOARDS. **Top 50 video game makers**. 2018b. Disponível em: <<http://www.ign.com/lists/video-game-makers>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION (ISO). **ISO 25964-1**: Information and documentation: thesauri and interoperability with other vocabularies: part 1: thesauri for information retrieval. Geneva: ISO, 2011. 152 p.

KOBASHI, N. Y. Fundamentos semânticos e pragmáticos da construção de instrumentos de representação de informação. **DataGramaZero**, v. 8, n. 6, p. A01-0, 2007.

KRIEGER, M. G. A face linguística da terminologia. In: KRIEGER, M. G.; MACIEL, A. M. B.; FINATTO, M. J. B. (Orgs.). **Temas de terminologia**. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2001. 454 p.

LANCASTER, F. W. **Indexação e resumos**: teoria e prática. Brasília: Brinquet de Lemos, 1993. 347 p.

LANCASTER, F. W. **Vocabulary control for information retrieval**. Arlington: Information Resources Press, 1986. 270 p.

LIMA, V. M. A. A terminologia e a função comunicativa das linguagens documentárias. In: **Simpósio Iberoamericano de Terminologia**, 12, 2010. Buenos Aires. *Anais...* Buenos Aires: Actas, 2010. 1 CD.

LIMA, G. N. B. M. O.; MACULAN, B. C. M. S. Estudo comparativo das estruturas semânticas em diferentes sistemas de organização do conhecimento. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 46, n. 1, p. 60-72, jan./abr. 2017.

LUCAS, C. R. A metalinguagem como lugar da interpretação: terminologia e bases de dados informatizadas. **Delta**, [online], vol.15, n.1, pp.00-00, 1999. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44501999000100007&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44501999000100007&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)>. Acesso em: 14 mar. 2018

MACULAN, B. C.; LIMA, G. A. B. Relacionamentos entre tesauros: o valor semântico dos verbos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 19, n. 4, p. 182-201, out./dez. 2014.

MACULAN, B. C.; LIMA, G. A. B. Buscando uma definição para o conceito de “conceito”. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, p. 54-87, abr./jun. 2017.

MAIMONE, G. D.; TÁLAMO, M. F. T. G. A. M. Linguística e terminologia: contribuições para a elaboração de tesauros em ciência da informação. **DataGramaZero**, v. 12, n. 2, p. A05-0, abr. 2011. Disponível em: <<http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/v/a/10072>>. Acesso em: 25 out. 2017.

MARCONI; M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2011. 314 p.

MCCORMICK, R. **Smithsonian calls vídeo games art, adds two to permanent collection**. 2013. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2013/12/18/5222932/smithsonian-adds-flower-halo-2600-to-permanent-collection>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

MCDONALD, A. **‘Grand Theft Auto 5’ more profitable than any film or book ever**. 2018. Disponível em: <[https://www.huffpostbrasil.com/entry/grand-theft-auto-5-more-profitable-than-any-film-or-book-ever\\_us\\_5acbccc2de4b09d0a11968d7f](https://www.huffpostbrasil.com/entry/grand-theft-auto-5-more-profitable-than-any-film-or-book-ever_us_5acbccc2de4b09d0a11968d7f)>. Acesso em: 11 abr. 2018.

MCDONALD, K; DALE, L. **The highs and lows of PlayStation Vita**. 2017. Disponível em: <<http://www.kotaku.co.uk/2017/10/02/the-highs-and-lows-of-playstation-vita>>. Acesso em: 13 abr. 2018

MCWHERTOR, M. **The Nintendo 3DS just had its best month in years**. 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2018/1/18/16905698/nintendo-3ds-switch-sales-december-2017>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

MENDES, P. R.; REIS, R. M.; MACULAN, B. C. M. S. Tesauros no acesso à informação: uma retrospectiva. **Revista ACB: Biblioteconomia**, Florianópolis, v. 20, n. 1, p. 49-66, jan./abr. 2015.

MICALI, B. **Pobre Wii U: console é o segundo da Nintendo com menos jogos na história**. 2016. Disponível em: <[https://www.voxel.com.br/noticias/pobre-wii-u-console-segundo-nintendo-jogos-historia\\_824502.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/pobre-wii-u-console-segundo-nintendo-jogos-historia_824502.htm)>. Acesso em: 13 abr. 2018.

MOLINA, D. **Qual é o melhor videogame: PS4 ou Xbox One?**. 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/blog/escolha-inteligente/o-embate-final-dos-videogames-ps4-ou-xbox-one/>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

MONTEIRO, R. **Exposição A Era dos Gaes chegará ao Rio de Janeiro**. 2017. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/exposicao-a-era-dos-games-chegara-ao-rio-de-janeiro.ghtml>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

MOREIRA, M. P.; MOURA, M. A. Construindo tesouros a partir de tesouros existentes: a experiência do tci - tesouro em ciência da informação. **DataGramaZero**, v. 7, n. 4, p. A01-0, 2006.

MUSEU DO VIDEOGAME. **O museu do videogame**. 2014. Disponível em: <<http://www.museudovideogame.org/sobre-o-museu>>. Acesso em: 10 out. 2017.

NATH, T. **Investing in video games: this industry pulls in more revenue than movies, music**. 2016. Disponível em: <<https://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>>. Acesso em: 02 mar. 2018.

NEELAMEGHAN, A. Absolute syntax and structure of an indexing and switching language. In: NEELAMEGHAN, A. (Org.). **S. R. Ranganathan's postulates and normative principles**: applications in specialized databases design, indexing and retrieval. Bangalore: Sara Ranganathan Endowment for Library Science, 1997a. Chapter 2, p. 43-74.

OLIVEIRA, D. A.; ARAÚJO, R. F. de. Construção de linguagens documentárias em sistemas de recuperação da informação: a importância da garantia do usuário. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v.17, n.34, p.17-30, maio/ago. 2012.

PEREIRA, A. **Nintendo Switch chega às lojas; veja o que esperar do novo console**. 2017. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2017/03/nintendo-switch-chega-lojas-veja-o-que-esperar-do-novo-console.html>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

PEREIRA, E. C.; BUFREM, L. S. Princípios de organização e representação de conceitos em linguagens documentárias. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 10, n. 20, p. 21-37, jul./dez. 2005.

RIBEIRO, A. R. P.; DECOURT, B.; ALMEIDA, T. A representação do domínio “gênero” no âmbito das linguagens documentárias: um mapeamento conceitual em instrumentos terminológicos. **Informação & Informação**, Londrina, v. 22, n. 2, p. 208-234, maio/ago. 2017.

PONTES JUNIOR, J. P.; CARVALHO, R. A.; AZEVEDO, A. W. Da recuperação da informação à recuperação do conhecimento: reflexões e propostas. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.18, n.4, p.2-17, out./dez. 2013.

POOLE, S. **Trigger happy**: videogames and the entertainment revolution. Nova York: Arcade Publishing, 2000.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Universidade FEEVALE, 2013. 276 p.

RABIN, S. **Introduction to game development**. Boston: Cengage Learning, 2010.

RANGANATHAN, S. R. **Prolegomena to library classification**. Bombai: Thomson Press, 1967. 640 p.

RANGANATHAN, S. R. Subject heading and facet analysis. *In*: NEELAMEGHAN, A. (Org.). **S. R. Ranganathan's postulates and normative principles**: applications in specialized databases design, indexing and retrieval. Bangalore: Sara Ranganathan Endowment for Library Science, 1997a. Chapter 4, p. 127-146.

RANGANATHAN, S. R. Hidden roots of classification. *In*: NEELAMEGHAN, A. (Org.). **S. R. Ranganathan's postulates and normative principles**: applications in specialized databases design, indexing and retrieval. Bangalore: Sara Ranganathan Endowment for Library Science, 1997b. Chapter 1, p. 1-42.

RODRIGUES, A.; FERNANDES, N.; BIANCHIN, V. **Almanaque de games**. São Paulo: Panda Books, 2016.

TÁLAMO, M. F. G. M.; LENZI, L. A. F. Terminologia e documentação: a relação solidária das organizações do conhecimento e da informação no domínio da inovação tecnológica. **DataGramaZero**, v. 7, n. 4, ago. 2006.

TAYLOR, G. **Why is gaming more popular than music and film?**. 2016. Disponível em: <[https://www.huffingtonpost.co.uk/george-taylor/why-is-gaming-more-popular-than-music-and-film\\_b\\_10095376.html](https://www.huffingtonpost.co.uk/george-taylor/why-is-gaming-more-popular-than-music-and-film_b_10095376.html)>. Acesso em: 11 abr. 2018.

TORRES, S.; ALMEIDA, M. C. B. Classificação: uma operação inerente às linguagens documentárias?. **DataGramaZero**, v. 16, n. 3, p. A04, jun. 2015.

TRISTÃO, A. M. D.; FACHIN, G. R. B.; ALARCON, O. E. Sistema de classificação facetada e tesouros: instrumentos para organização do conhecimento. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 2, p. 161-171, maio/ago. 2004.

VARGAS, D. R. F.; LANN, R. H. V. D. A contribuição da terminologia na construção de linguagens documentárias como os tesouros. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 25, n. 1, p. 21-34, 2011.

WEISS, L. C.; BRÄSCHER, M. Relações semânticas em tesouros: contribuições da abordagem pragmática. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 7, n. 2, p. 136-155, set. 2016/fev. 2017.

WOLF, M. Video games as American popular culture. **Quaderns de Cine**. Alicante, ES, v.1, n. 12, p. 119-128, fev. 2017.

## APÊNDICE A – Tesauro de Videogames: Listagem Alfabética

### [gêneros]

SC: SW Software

BT: jogos

NT: ação

arcade

aventura

beat'em up

construção

corrida

defesa de torre

esportes

estratégia

festa

gráficos

hack'n'slash

horror

linear

luta

massive multiplayer online

multiplayer

mundo aberto

música

plataforma

primeira pessoa

quebra-cabeças

ritmo

role-playing game

shoot'em ups

simulação

single-player

sobrevivência

stealth

tempo real

terceira pessoa

tiro

turnos

aviação

### [gerações]

SC: HD Hardware

BT: consoles

NT: 1ª geração

2ª geração

3ª geração

4ª geração

5ª geração

6ª geração

7ª geração  
8ª geração  
9ª geração

**[reais]**

SC: AC Ações  
NT: conexão  
eject  
instalação  
pressão  
programação

**[títulos]**

SC: SW Software  
BT: jogos  
NT: Baldur's Gate 2  
Breakout  
Chrono Trigger  
Deus Ex  
Donkey Kong  
Doom  
Flower  
Galaxy Game  
Grand Theft Auto 5  
Half-Life 2  
Halo 2  
Halo 2600  
Metal Gear Solid  
Metroid  
Minecraft  
Mortal Kombat  
Pac-Man  
Pong  
Portal  
Portal 2  
Resident Evil  
Sid Meier's Pirates!  
Sim City  
Sonic the Hedgehog  
Space Invaders  
StarCraft  
Street Fighter 2  
Super Mario 64  
Super Mario Bros.  
Super Mario Bros. 3  
Super Mario World  
Super Metroid  
Tennis for Two  
Tetris  
The Legend of Zelda

The Legend of Zelda: A Link to the Past  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 Tomb Raider  
 Ultima Online  
 Virtua Fighter  
 WipEout  
 Wolfenstein 3D  
 World of Warcraft

#### **[uso]**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles  
 NT: consoles domésticos  
     consoles portáteis

#### **[virtuais]**

SC: AC Ações  
 NT: cheating  
     loading  
     reloading

#### **1ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: Odyssey (Console)

#### **2ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: Atari 2600 (Console)  
     década de 1970

#### **2DS**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis  
 RT: 3DS (Marca)  
     década de 2010

#### **3ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: Master System (Console)  
     Nintendo Entertainment System (Console)

#### **3DO Interactive Multiplayer (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1990

Panasonic  
Sanyo

### **3DO Interactive Multiplayer (Marca)**

SC: PS Personalidades  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
BT: Panasonic  
Sanyo

### **3DS (Console)**

SC: HD Hardware  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
BT: consoles portáteis  
RT: 3DS (Marca)  
década de 2010

### **3DS (Marca)**

SC: PS Personalidades  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
BT: Nintendo  
RT: 2DS  
3DS (Console)  
3DS XL  
New 2DS XL  
New 3DS  
New 3DS XL

### **3DS XL**

SC: HD Hardware  
BT: consoles portáteis  
RT: 3DS (Marca)  
década de 2010

### **4ª geração**

SC: HD Hardware  
BT: [gerações]  
RT: Megadrive (Console)  
Playmore  
Super Nintendo (Console)

### **5ª geração**

SC: HD Hardware  
BT: [gerações]  
RT: Nintendo 64 (Console)  
PlayStation 1 (Console)  
PlayStation 1 Slim  
Saturn (Console)



**6ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: GameCube (Console)  
     PlayStation 2 (Console)  
     PlayStation 2 Slim  
     Xbox (Console)

**7ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: PlayStation 3 (Console)  
     PlayStation 3 Slim  
     PlayStation 3 Super Slim  
     Wii (Console)  
     Wii Mini  
     Xbox 360 (Console)  
     Xbox 360 Slim  
     Xbox 360 Super Slim

**8ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: PlayStation 4 (Console)  
     PlayStation 4 Pro  
     PlayStation 4 Slim  
     Wii U (Console)  
     Xbox One (Console)  
     Xbox One S  
     Xbox One X

**9ª geração**

SC: HD Hardware  
 BT: [gerações]  
 RT: Switch (Console)

**ação**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]  
 RT: Grand Theft Auto 5  
     Halo 2600  
     Metroid  
     Pac-Man  
     Sid Meier's Pirates!  
     Sonic the Hedgehog  
     Space Invaders  
     Space War  
     Super Mario 64  
     Super Mario Bros.  
     Super Mario Bros. 3

Super Mario World  
 Super Metroid  
 The Legend of Zelda  
 The Legend of Zelda: A Link to the Past  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 Tomb Raider  
 Wolfenstein 3D

### **acessórios**

SC: HD Hardware  
 NT: CD-i  
     controles  
     Famicom Disk System  
     GameShark  
     Kinect  
     Memory Card  
     Nintendo 64 DD  
     PlayStation Camera  
     PlayStation Eye  
     PlayStation VR  
     R.O.B.  
     Satellaview  
     Sega 32X  
     Wii Balance Board  
     Wii Sensor Bar

### **Activision**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores  
 RT: Atari (Jogos)

### **Alemanha**

SC: LG Lugares  
 NTP: Colônia

### **Alienware**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas

### **Amiga**

SC: HD Hardware  
 BT: computadores  
 RT: Amiga Technologies  
     CDTV  
     Commodore International  
     década de 1980

### **Amiga Technologies**

SC: PS Personalidades

BT: marcas  
RT: Amiga  
CDTV

**Amstrad**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: Amstrad CPC  
Amstrad GX4000

**Amstrad CPC**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Amstrad  
década de 1980

**Amstrad GX4000**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: Amstrad  
década de 1990

**Anaheim**

SC: LG Lugares  
BTP: Estados Unidos  
RT: BlizzCon

**Apple**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: Apple I  
Apple II  
Lisa  
Macintosh  
Pippin

**Apple I**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Apple  
década de 1970

**Apple II**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Apple  
década de 1970

**arcade**

SC: SW Software

BT: [gêneros]  
 RT: Breakout  
     Donkey Kong  
     Galaxy Game  
     Pac-Man  
     Pong  
     Space Invaders  
     Space War

### **Atari**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 NT: Atari 2600 (Marca)  
     Atari 5200 (Marca)  
     Atari 7800 (Marca)  
     Atari Jaguar (Marca)  
     Atari Lynx (Marca)  
 RT: Atari (Jogos)  
     Atari 400  
     Atari 800  
     Atari Lynx (Console)  
     Atari Pong  
     Atari ST  
     Nolan Bushnell  
     Sears Tele-Games Pong  
     Video Pinball

### **Atari (Jogos)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para representar e recuperar itens que se refiram à divisão de desenvolvimento.  
 BT: desenvolvedores  
 RT: Activision  
     Atari

### **Atari 2600 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 2ª geração  
     Atari 2600 (Marca)  
     década de 1970  
     Pac-Man  
     Pong  
     Space Invaders

### **Atari 2600 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído

BT: Atari  
RT: Atari 2600 (Console)

#### **Atari 400**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Atari  
    década de 1970

#### **Atari 5200 (Console)**

SC: HD Hardware  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
BT: consoles domésticos  
RT: Atari 5200 (Marca)  
    década de 1980

#### **Atari 5200 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
BT: Atari  
RT: Atari 5200 (Console)

#### **Atari 7800 (Console)**

SC: HD Hardware  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
BT: consoles domésticos  
RT: Atari 7800 (Marca)  
    década de 1980

#### **Atari 7800 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
BT: Atari  
RT: Atari 7800 (Console)

#### **Atari 800**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Atari  
    década de 1980

#### **Atari Jaguar (Console)**

SC: HD Hardware  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
BT: consoles domésticos  
RT: Atari Jaguar (Marca)  
    década de 1990

**Atari Jaguar (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Atari

RT: Atari Jaguar (Console)

**Atari Lynx (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: Atari

Atari Lynx (Marca)

década de 1980

**Atari Pong**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Atari

década de 1970

Pong

Sears Tele-Games Pong

**Atari ST**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: Atari

década de 1980

**Atari Lynx (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Atari

RT: Atari Lynx (Console)

**Auto Race**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 1970

Mattel Electronics

**aventura**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Flower

Halo 2600

Metroid

Sid Meier's Pirates!

Tomb Raider

**aviação**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**Baldur's Gate 2**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: role-playing game

**Bally**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Bally Professional Arcade

**Bally Professional Arcade**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Bally

década de 1970

**Bandai**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Intellivision

Pippin

SuperVision 8000

Tamagotchi

TV Jack 1000

Vectrex

**beat'em up**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**Bethesda Game Studios**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**BGS**USE: **Brasil Game Show****BioWare**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Black Isle Studios**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Blizzard Entertainment**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores  
 RT: BlizzCon  
 Michael Morhaime

**BlizzCon**

SC: PS Personalidades  
 BT: eventos  
 RT: Anaheim  
 Blizzard Entertainment

**botões**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: pressão

**Brasil**

SC: LG Lugares  
 NTP: Santa Catarina  
 São Paulo (Estado)

**Brasil Game Show**

SC: PS Personalidades  
 UF: BGS  
 BT: eventos  
 RT: São Paulo (Cidade)

**Breakout**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: arcade  
 máquinas de fliperama

**Broderbund**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

*Brown Box*

USE: **Odyssey (Console)**

**Bungie**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores  
 RT: Halo 2  
 Master Chief

**Capcom**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores



RT: Street Fighter 2

*carregamento*

USE: **loading**

### **Casio**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Casio Loopy

### **Casio Loopy**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Casio

década de 1990

### **Cassette Vision**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1980

Epoch

### **CD-i**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: Magnavox

Nintendo

Philips

Super Nintendo (Console)

Super Nintendo (Marca)

### **CD32**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Commodore International

década de 1990

### **CDTV**

SC: HD Hardware

BT: computadores

consoles domésticos

RT: Amiga

Amiga Technologies

década de 1990

### **cheating**

SC: AC Ações

BT: [virtuais]

RT: jogos

**Chiba**

SC: LG Lugares  
 BTP: Japão  
 RT: Tokyo Game Show

**chips de bluetooth**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: conexão

**Chrono Trigger**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: role-playing game

**Cloud Strife**

SC: PS Personalidades  
 BT: personagens

**Coleco**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: ColecoVision  
 Telstar

**ColecoVision**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: Coleco  
 década de 1980

**Colônia**

SC: LG Lugares  
 BTP: Alemanha  
 RT: Gamescom

**Color TV Game 15**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Nintendo

**Color TV Game 6**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Nintendo

**Color TV Game Block Breaker**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Nintendo

### **Color TV Game Racing 112**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Nintendo

### **Commodore 64**

SC: HD Hardware  
 BT: computadores  
 RT: Commodore International  
 década de 1980

### **Commodore International**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: Amiga  
 CD32  
 Commodore 64  
 Commodore PET  
 VIC-20

### **Commodore PET**

SC: HD Hardware  
 BT: computadores  
 RT: Commodore International  
 década de 1970

### **computadores**

SC: HD Hardware  
 NT: Amiga  
 Amstrad CPC  
 Apple I  
 Apple II  
 Atari 400  
 Atari 800  
 Atari ST  
 CDTV  
 Commodore 64  
 Commodore PET  
 Halcyon  
 IBM 1130 Computing System  
 IBM 701  
 IBM 7094  
 Lisa  
 Macintosh  
 MSX

MSX2  
VIC-20

### **conexão**

SC: AC Ações  
BT: [reais]  
RT: chips de bluetooth  
controles  
fios conectores

### **consoles**

SC: HD Hardware  
NT: [gerações]  
[uso]

### **consoles domésticos**

SC: HD Hardware  
BT: [uso]  
NT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)  
Amstrad GX4000  
Atari 2600 (Console)  
Atari 5200 (Console)  
Atari 7800 (Console)  
Atari Jaguar (Console)  
Atari Pong  
Bally Professional Arcade  
Casio Loopy  
Cassette Vision  
CD32  
CDTV  
ColecoVision  
Color TV Game 15  
Color TV Game 6  
Color TV Game Block Breaker  
Color TV Game Racing 112  
Dendy  
Dreamcast (Console)  
Epoch TV Block  
Epoch TV Tennis  
Fairchild Channel F  
GameCube (Console)  
Halcyon  
Hitachi TV-Game VG-104  
Intellivision  
Interton VC-4000  
Konix Multisystem  
Master System (Console)  
Megadrive (Console)  
NEMO  
Neo Geo (Console)

Nintendo 64 (Console)  
Nintendo Entertainment System (Console)  
Odyssey (Console)  
Odyssey 100  
Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
Odyssey3 (Console)  
PC Engine  
Ping-O-Tronic  
Pippin  
Playmore  
PlayStation 1 (Console)  
PlayStation 1 Slim  
PlayStation 2 (Console)  
PlayStation 2 Slim  
PlayStation 3 (Console)  
PlayStation 3 Slim  
PlayStation 3 Super Slim  
PlayStation 4 (Console)  
PlayStation 4 Pro  
PlayStation 4 Slim  
RCA Studio II  
Saturn (Console)  
Sears Tele-Games Pong  
SG-1000 (Console)  
Super Cassette Vision  
Super Nintendo (Console)  
SuperVision 8000  
Switch (Console)  
Telstar  
TV Jack 1000  
UFO A500 II  
Vectrex  
Video Pinball  
Video Sport MK2  
Videomaster Home T.V.  
Videopac G7400  
Virtual Boy (Console)  
Wii (Console)  
Wii Mini  
Wii U (Console)  
Xbox (Console)  
Xbox 360 (Console)  
Xbox 360 Slim  
Xbox 360 Super Slim  
Xbox One (Console)  
Xbox One S  
Xbox One X  
Zeebo

**consoles portáteis**

SC: HD Hardware

BT: [uso]

NT: 2DS

3DS (Console)

3DS XL

Atari Lynx (Console)

Auto Race

DS (Console)

DS Lite

DSi

DSi XL

Football

Game &amp; Watch

Game Boy (Console)

Game Boy Advance (Console)

Game Boy Advance SP

Game Boy Color

Game Boy Light

Game Boy Micro

Game Boy Pocket

Game Gear (Console)

Gizmondo

Merlin

MicroVision

New 2DS XL

New 3DS

New 3DS XL

Playstation Portable (Console)

PlayStation Vita (Console)

Switch (Console)

Tamagotchi

RT: Mattel Electronics

**construção**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**controles**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

NT: botões

chips de bluetooth

DualShock

fios conectores

Gamepad

Joy-Con

motores de vibração

Nunchuck

PlayStation Move

Sixaxis  
 Switch Pro Controller  
 Wii U Pro Controller  
 WiiMote  
 RT: conexão

### **corrida**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]  
 RT: WipEout

### **criadores**

SC: PS Personalidades  
 BT: pessoas  
 NT: David Jones  
     Hideo Kojima  
     Hironobu Sakaguchi  
     John Carmack  
     Masaya Matsuura  
     Michael Morhaime  
     Satoshi Tajiri  
     Shigeru Miyamoto  
     Sid Meier  
     Will Wright

### **David Jones**

SC: PS Personalidades  
 BT: criadores

### **década de 1950**

SC: TP Tempo  
 RT: IBM 701

### **década de 1960**

SC: TP Tempo  
 RT: IBM 1130 Computing System  
     IBM 7094

### **década de 1970**

SC: TP Tempo  
 RT: 2ª geração  
     Apple I  
     Apple II  
     Atari 2600 (Console)  
     Atari 400  
     Atari Pong  
     Auto Race  
     Bally Professional Arcade  
     Color TV Game 15  
     Color TV Game 6

Color TV Game Block Breaker  
 Color TV Game Racing 112  
 Commodore PET  
 Epoch TV Block  
 Epoch TV Tennis  
 Fairchild Channel F  
 Football  
 Hitachi TV-Game VG-104  
 Intellivision  
 Interton VC-4000  
 Merlin  
 MicroVision  
 Odyssey (Console)  
 Odyssey 100  
 Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
 Ping-O-Tronic  
 RCA Studio II  
 Sears Tele-Games Pong  
 SuperVision 8000  
 Telstar  
 TV Jack 1000  
 Video Pinball  
 Video Sport MK2  
 Videomaster Home T.V.

### **década de 1980**

SC: TP Tempo

RT: Amiga

Amstrad CPC  
 Atari 5200 (Console)  
 Atari 7800 (Console)  
 Atari 800  
 Atari Lynx (Console)  
 Atari ST  
 Cassette Vision  
 ColecoVision  
 Commodore 64  
 Donkey Kong  
 Game & Watch  
 Game Boy (Console)  
 Halcyon  
 Konix Multisystem  
 Lisa  
 Macintosh  
 Master System (Console)  
 Megadrive (Console)  
 MSX  
 MSX2  
 NEMO  
 Nintendo Entertainment System (Console)



Odyssey3 (Console)  
 PC Engine  
 SG-1000 (Console)  
 Super Cassette Vision  
 Vectrex  
 VIC-20  
 Videopac G7400

### **década de 1990**

SC: TP Tempo  
 RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)  
 Amstrad GX4000  
 Atari Jaguar (Console)  
 Casio Loopy  
 CD32  
 CDTV  
 Dendy  
 Dreamcast (Console)  
 Game Boy Color  
 Game Boy Light  
 Game Boy Pocket  
 Game Gear (Console)  
 Neo Geo (Console)  
 Nintendo 64 (Console)  
 Pippin  
 Playmore  
 PlayStation 1 (Console)  
 Saturn (Console)  
 Super Nintendo (Console)  
 Tamagotchi  
 UFO A500 II  
 Virtual Boy (Console)

### **década de 2000**

SC: TP Tempo  
 RT: DS (Console)  
 DS Lite  
 DSi  
 DSi XL  
 Game Boy Advance (Console)  
 Game Boy Advance SP  
 Game Boy Micro  
 GameCube (Console)  
 Gizmondo  
 PlayStation 1 Slim  
 PlayStation 2 (Console)  
 PlayStation 2 Slim  
 PlayStation 3 (Console)  
 PlayStation 3 Slim  
 Playstation Portable (Console)

Wii (Console)  
 Wii Mini  
 Xbox (Console)  
 Xbox 360 (Console)  
 Zeebo

### **década de 2010**

SC: TP Tempo  
 RT: 2DS  
 3DS (Console)  
 3DS XL  
 New 2DS XL  
 New 3DS  
 New 3DS XL  
 PlayStation 3 Super Slim  
 PlayStation 4 (Console)  
 PlayStation 4 Pro  
 PlayStation 4 Slim  
 PlayStation Vita (Console)  
 Switch (Console)  
 Wii U (Console)  
 Xbox 360 Slim  
 Xbox 360 Super Slim  
 Xbox One (Console)  
 Xbox One S  
 Xbox One X

### **defesa de torre**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]

### **Dendy**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1990  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 Steepler Company

### **desenvolvedores**

SC: PS Personalidades  
 NT: Activision  
 Atari (Jogos)  
 Bethesda Game Studios  
 BioWare  
 Black Isle Studios  
 Blizzard Entertainment  
 Broderbund  
 Bungie  
 Capcom  
 DICE

EA Canada  
 Enix  
 Epic Games  
 Game Freak  
 HAL Laboratory  
 Harmonix  
 Id Software  
 Infinity Ward  
 Insomniac Games  
 Intelligent Systems  
 Irrational Games  
 Konami  
 Level-5  
 Looking Glass Studios  
 LucasArts  
 Maxis  
 MicroProse  
 Midway  
 Namco  
 Naughty Dog  
 Neversoft  
 Nintendo Entertainment Analysis and Development  
 Origin Systems  
 Polyphony Digital  
 PopCap Games  
 Rare  
 Relic Entertainment  
 Retro Studios  
 Rockstar North  
 SCE Japan Studio  
 SCE Santa Monica Studio  
 Sega AM2  
 Sierra  
 SNK  
 Sonic Team  
 SquareSoft  
 Taito  
 thatgamecompany  
 Treasure  
 Ubisoft Montreal  
 Valve  
 Westwood Studios  
 RT: desenvolvimento

### **desenvolvimento**

SC: AC Ações  
 RT: desenvolvedores  
 Kits de desenvolvimento de software

**designers**

SC: PS Personalidades

BT: pessoas

**Deus Ex**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: role-playing game

*devkit*USE: **kits de desenvolvimento de software****DICE**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Donkey Kong**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: arcade

década de 1980

Game &amp; Watch

máquinas de fliperama

Nintendo

**Doom**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: multiplayer

primeira pessoa

single-player

tiro

**Dreamcast (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles domésticos

RT: década de 1990

Dreamcast (Marca)

**Dreamcast (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Sega

RT: Dreamcast (Console)

**DS (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

DS (Marca)

### **DS (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Nintendo

RT: DS (Console)

DS Lite

DSi

DSi XL

### **DS Lite**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

DS (Marca)

### **DSi**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

DS (Marca)

### **DSi XL**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

DS (Marca)

### **DualShock**

SC: HD Hardware

BT: controles

NT: DualShock 1

DualShock 2

DualShock 3

DualShock 4

RT: PlayStation

### **DualShock 1**

SC: HD Hardware

BT: DualShock

RT: PlayStation 1 (Marca)

### **DualShock 2**

SC: HD Hardware

BT: DualShock

RT: PlayStation 2 (Marca)

**DualShock 3**

SC: HD Hardware

BT: DualShock

RT: PlayStation 3 (Marca)

**DualShock 4**

SC: HD Hardware

BT: DualShock

RT: PlayStation 4 (Marca)

PlayStation VR

*E3*USE: **Eletronic Entertainment Expo****EA Canada**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**eject**

SC: AC Ações

BT: [reais]

**Eletronic Entertainment Expo**

SC: PS Personalidades

UF: E3

BT: eventos

RT: Los Angeles

*engines gráficas*USE: **game engines****Enix**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Epic Games**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Epoch**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Cassette Vision

Epoch TV Block

Epoch TV Tennis

**Epoch TV Block**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970  
Epoch

### **Epoch TV Tennis**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: década de 1970  
Epoch

### **esportes**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]  
RT: Pong  
Tennis for Two

### **Estados Unidos**

SC: LG Lugares  
NTP: Anaheim  
Los Angeles  
RT: Microsoft

### **estratégia**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]  
RT: Sid Meier's Pirates!  
StarCraft

### **eventos**

SC: PS Personalidades  
NT: BlizzCon  
Brasil Game Show  
Eletronic Entertainment Expo  
Gamercom  
Gamescom  
Paris Games Week  
Tokyo Game Show

### **Ezio Auditore**

SC: PS Personalidades  
BT: personagens  
RT: Ubisoft Montreal

### **Fairchild Channel F**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: década de 1970  
Fairchild Semiconductor

### **Fairchild Semiconductor**

SC: PS Personalidades

BT: marcas  
RT: Fairchild Channel F

### *Famicom*

USE: **Nintendo Entertainment System (Console)**

### **Famicom Disk System**

SC: HD Hardware  
BT: acessórios  
RT: Nintendo  
Super Nintendo (Console)

### **festa**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]

### **fios conectores**

SC: HD Hardware  
BT: controles  
RT: conexão

### **Florianópolis**

SC: LG Lugares  
BTP: Santa Catarina  
RT: Gamercom

### **Flower**

SC: SW Software  
BT: [títulos]  
RT: aventura  
single-player

### **Football**

SC: HD Hardware  
BT: consoles portáteis  
RT: década de 1970  
Mattel Electronics

### **Fox Engine**

SC: SW Software  
BT: Game engines  
RT: Hideo Kojima  
Konami

### **França**

SC: LG Lugares  
NTP: Paris

### **Frostbite Engine**

SC: SW Software



BT: Game engines

### **Galaxy Game**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: arcade

máquinas de fliperama

### **Game & Watch**

SC: HD Hardware

UF: Oil Panic

BT: consoles portáteis

RT: década de 1980

Donkey Kong

Nintendo

### **Game Boy (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: década de 1980

Game Boy (Marca)

Tetris

### **Game Boy (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Nintendo

NT: Game Boy Advance (Marca)

RT: Game Boy (Console)

Game Boy Color

Game Boy Light

Game Boy Micro

Game Boy Pocket

### **Game Boy Advance (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

Game Boy Advance (Marca)

### **Game Boy Advance (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Game Boy (Marca)

RT: Game Boy Advance (Console)

Game Boy Advance SP

**Game Boy Advance SP**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

Game Boy Advance (Marca)

**Game Boy Color**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 1990

Game Boy (Marca)

**Game Boy Light**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 1990

Game Boy (Marca)

**Game Boy Micro**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 2000

Game Boy (Marca)

**Game Boy Pocket**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 1990

Game Boy (Marca)

**Game engines**

SC: SW Software

UF: engines gráficas

motor gráfico

NT: Fox Engine

Frostbite Engine

Havok

Rockstar Advanced Game engines

RPG Maker

Unity

Unreal Engine

**Game Freak**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: Nintendo

Satoshi Tajiri

**Game Gear (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles portáteis

RT: década de 1990

Game Gear (Marca)

Sega

**Game Gear (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Sega

RT: Game Gear (Console)

**GameCube (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles domésticos

RT: 6ª geração

década de 2000

GameCube (Marca)

**GameCube (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Nintendo

RT: GameCube (Console)

**Gamepad**

SC: HD Hardware

BT: controles

RT: Wii U (Console)

Wii U (Marca)

**Gamercom**

SC: PS Personalidades

BT: eventos

RT: Florianópolis

*gamers*

USE: jogadores

**Gamescom**

SC: PS Personalidades

BT: eventos

RT: Colônia

**GameShark**

SC: HD Hardware  
 BT: acessórios  
 RT: PlayStation 1 (Console)

**Genesis**

USE: Megadrive (Marca)

**Gizmondo**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis  
 RT: década de 2000  
 Tiger Telematics

**gráficos**

SC: SW Software  
 DEF: Jogos por meio dos quais a interação com o ambiente se dá por meio de cliques na tela.  
 BT: [gêneros]

**Grand Theft Auto 5**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: ação  
 PlayStation 3 (Console)  
 PlayStation 4 (Console)  
 Rockstar Advanced Game engines  
 Rockstar North  
 Xbox 360 (Console)  
 Xbox One (Console)

**hack'n'slash**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]

**HAL Laboratory**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

**Halcyon**

SC: HD Hardware  
 BT: computadores  
 consoles domésticos  
 RT: década de 1980  
 RDI Video System

**Half-Life 2**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: primeira pessoa

tiro  
Valve

## **Halo 2**

SC: SW Software  
BT: [títulos]  
RT: Bungie  
Master Chief  
Microsoft  
primeira pessoa  
tiro  
Xbox (Console)

## **Halo 2600**

SC: SW Software  
BT: [títulos]  
RT: ação  
aventura

## **Harmonix**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores

## **Hasbro**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: NEMO

## **Havok**

SC: SW Software  
BT: Game engines

## **Henry's**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: Video Sport MK2

## **Hideo Kojima**

SC: PS Personalidades  
BT: criadores  
RT: Fox Engine  
Konami  
Metal Gear Solid  
PlayStation  
Solid Snake  
Sony

## **Hironobu Sakaguchi**

SC: PS Personalidades  
BT: criadores

**Hitachi**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Hitachi TV-Game VG-104

**Hitachi TV-Game VG-104**

SC: PS Personalidades

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

Hitachi

Pong

**horror**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Resident Evil

**IBM**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: IBM 1130 Computing System

IBM 701

IBM 7094

**IBM 1130 Computing System**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: década de 1960

IBM

**IBM 701**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: década de 1950

IBM

**IBM 7094**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: década de 1960

IBM

**Id Software**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Infinity Ward**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Insomniac Games**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**instalação**

SC: AC Ações

BT: [reais]

RT: jogos

**Intelligent Systems**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Intellivision**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Bandai

década de 1970

Mattel Electronics

**Interton**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Interton VC-4000

**Interton VC-4000**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

Interton

**Irrational Games**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Japão**

SC: LG Lugares

NTP: Chiba

RT: Nintendo

Sony

**jogadores**

SC: PS Personalidades

UF: gamers

BT: pessoas

NT: jogadores casuais

jogadores hardcore

RT: jogos

**jogadores casuais**

SC: PS Personalidades  
 BT: jogadores  
 RT: Wii (Marca)  
     Wii U (Marca)

**jogadores hardcore**

SC: PS Personalidades  
 BT: jogadores

**jogos**

SC: SW Software  
 NT: [gêneros]  
     [títulos]  
 RT: cheating  
     instalação  
     jogadores  
     loading

**John Carmack**

SC: PS Personalidades  
 BT: criadores

**Joy-Con**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: Switch (Console)  
     Switch (Marca)

**Kinect**

SC: HD Hardware  
 BT: acessórios  
 RT: Xbox 360 (Console)  
     Xbox 360 (Marca)  
     Xbox 360 Slim  
     Xbox 360 Super Slim  
     Xbox One (Console)  
     Xbox One (Marca)  
     Xbox One S  
     Xbox One X

**Kirby**

SC: PS Personalidades  
 BT: personagens  
 RT: Nintendo

**kits de desenvolvimento de software**

SC: HD Hardware  
 DEF: Aparelhos utilizados por desenvolvedores e fornecidos pelas fabricantes de consoles para que jogos e aplicativos sejam criados para seus videogames.



UF: devkit  
SDK  
RT: desenvolvimento  
programação  
programadores

**Konami**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores  
RT: Fox Engine  
Hideo Kojima  
Metal Gear Solid  
Solid Snake

**Konix**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: Konix Multisystem

**Konix Multisystem**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: década de 1980  
Konix

**Level-5**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores

**linear**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]

**Lisa**

SC: HD Hardware  
BT: computadores  
RT: Apple  
década de 1980

**loading**

SC: AC Ações  
DEF: Processo que envolve o carregamento dos dados contidos na memória de uma mídia para a memória do sistema, para que possam ser lidos e processados.  
UF: Carregamento  
BT: [virtuais]  
RT: jogos

**Looking Glass Studios**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores

**Los Angeles**

SC: LG Lugares

BTP: Estados Unidos

RT: Eletronic Entertainment Expo

**LucasArts**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Luigi**

SC: PS Personalidades

BT: personagens

RT: Nintendo

Super Mario Bros.

**luta**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Mortal Kombat

Street Fighter 2

Virtua Fighter

**Macintosh**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: Apple

década de 1980

**Magnavox**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

NT: Odyssey (Marca)

Odyssey<sup>2</sup> (Marca)

Odyssey3 (Marca)

RT: CD-i

Odyssey 100

Odyssey<sup>2</sup> (Console)

Odyssey3 (Console)

**máquinas de fliperama**

SC: HD Hardware

RT: Breakout

Donkey Kong

Galaxy Game

Mortal Kombat

Pong

Space Invaders

Space War

Tennis for Two

**marcas**

SC: PS Personalidades

SN: Este descritor e seus termos genéricos devem ser utilizados para referenciar as marcas de fabricantes ou de produtos relacionados a consoles e computadores.

NT: Alienware

Amiga Technologies

Amstrad

Apple

Atari

Bally

Bandai

Casio

Coleco

Commodore International

Epoch

Fairchild Semiconductor

Hasbro

Henry's

Hitachi

IBM

Interton

Konix

Magnavox

Mattel Electronics

Microsoft

Milton Bradley

NEC

Nintendo

Panasonic

Parker Brothers

Philips

Razer

RCA

RDI Video System

Sanyo

Sega

Selection

Sony

Steepler Company

Tectoy

The Sales Team

Tiger Telematics

Zanussi

**Mario**

SC: PS Personalidades

BT: personagens

RT: Nintendo

Super Mario 64

Super Mario Bros.  
 Super Mario Bros. 3  
 Super Mario World

### **Masaya Matsuura**

SC: PS Personalidades  
 BT: criadores

### **massive multiplayer online**

SC: SW Software  
 UF: MMO  
 BT: [gêneros]  
 RT: Ultima Online  
 World of Warcraft

### **Master Chief**

SC: PS Personalidades  
 BT: personagens  
 RT: Bungie  
 Halo 2

### **Master System (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 3ª geração  
 década de 1980  
 Master System (Marca)

### **Master System (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Sega  
 RT: Master System (Console)

### **Mattel Electronics**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: Auto Race  
 consoles portáteis  
 Football  
 Intellivision

### **Maxis**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores  
 RT: Sim City  
 Will Wright

**Megadrive (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

UF: Sega CD

BT: consoles domésticos

RT: 4ª geração

década de 1980

Megadrive (Marca)

Mortal Kombat

Sega 32X

Sonic the Hedgehog

**Megadrive (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

UF: Genesis

BT: Sega

RT: Megadrive (Console)

Sega 32X

**Memory Card**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: PlayStation 1 (Console)

PlayStation 1 (Marca)

PlayStation 1 Slim

PlayStation 2 (Console)

PlayStation 2 (Marca)

PlayStation 2 Slim

**Merlin**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: década de 1970

Parker Brothers

**Metal Gear Solid**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: Hideo Kojima

Konami

PlayStation 1 (Console)

Solid Snake

stealth

**Metroid**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

aventura  
 Nintendo  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 quebra-cabeças  
 Samus Aran

### **Michael Morhaim**

SC: PS Personalidades  
 BT: criadores  
 RT: Blizzard Entertainment

### **MicroProse**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

### **Microsoft**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 NT: Xbox (Marca)  
     Xbox 360 (Marca)  
     Xbox One (Marca)  
 RT: Estados Unidos  
     Halo 2  
     Rare

### **MicroVision**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis  
 RT: década de 1970  
     Milton Bradley

### **Midway**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

### **Milton Bradley**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: MicroVision  
     Vectrex

### **Minecraft**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: mundo aberto  
     role-playing game  
     sobrevivência

### **MMO**

USE: **massive multiplayer online**

**Mortal Kombat**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: luta

máquinas de fliperama

Megadrive (Console)

Super Nintendo (Console)

*motor gráfico*USE: **game engines****motores de vibração**

SC: HD Hardware

BT: controles

**MSX**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: década de 1980

Panasonic

Philips

Sony

**MSX2**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: década de 1980

Panasonic

Philips

Sony

**multiplayer**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Doom

**mundo aberto**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Minecraft

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

**música**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**Namco**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: Pac-Man

**Naughty Dog**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

**NEC**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: PC Engine

**NEMO**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1980  
 Hasbro

**Neo Geo (Console)**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1990  
 Neo Geo (Marca)  
 SNK

**Neo Geo (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 BT: SNK  
 RT: Neo Geo (Console)

**NES**

USE: **Nintendo Entertainment System (Marca)**

**Neversoft**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

**New 2DS XL**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010

**New 3DS**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010

**New 3DS XL**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles portáteis



RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010

## **Nintendo**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 NT: 3DS (Marca)  
     DS (Marca)  
     Game Boy (Marca)  
     GameCube (Marca)  
     Nintendo 64 (Marca)  
     Nintendo Entertainment System (Marca)  
     Super Nintendo (Marca)  
     Switch (Marca)  
     Virtual Boy (Marca)  
     Wii (Marca)  
     Wii U (Marca)  
 RT: CD-i  
     Color TV Game 15  
     Color TV Game 6  
     Color TV Game Block Breaker  
     Color TV Game Racing 112  
     Donkey Kong  
     Famicom Disk System  
     Game & Watch  
     Game Freak  
     Japão  
     Kirby  
     Luigi  
     Mario  
     Metroid  
     Nintendo 64 (Console)  
     Nintendo Entertainment System (Console)  
     Pikachu  
     Samus Aran  
     Shigeru Miyamoto  
     The Legend of Zelda: Breath of the Wild

## **Nintendo 64 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 5ª geração  
     década de 1990  
     Nintendo  
     Nintendo 64 (Marca)  
     Nintendo 64 DD  
     Super Mario 64  
     The Legend of Zelda: Ocarina of Time

**Nintendo 64 (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Nintendo

RT: Nintendo 64 (Console)

**Nintendo 64 DD**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: Nintendo 64 (Console)

**Nintendo Entertainment Analysis and Development**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: The Legend of Zelda: Ocarina of Time

**Nintendo Entertainment System (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem dos próprios aparelhos de videogame.

UF: Famicom

BT: consoles domésticos

RT: 3ª geração

década de 1980

Dendy

Metroid

Nintendo

Nintendo Entertainment System (Marca)

R.O.B.

Satellaview

Super Mario Bros.

Super Mario Bros. 3

The Legend of Zelda

UFO A500 II

**Nintendo Entertainment System (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

UF: NES

BT: Nintendo

RT: Nintendo Entertainment System (Console)

**Nolan Bushnell**

SC: PS Personalidades

RT: Atari

**Nunchuck**

SC: HD Hardware

BT: controles

RT: Wii (Console)  
 Wii (Marca)  
 Wii Mini  
 WiiMote

### **Odyssey (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 UF: Brown Box  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 1ª geração  
 década de 1970  
 Odyssey (Marca)

### **Odyssey (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Magnavox  
 RT: Odyssey (Console)

### **Odyssey 100**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Magnavox  
 Pong

### **Odyssey<sup>2</sup> (Console)**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1970  
 Magnavox  
 Odyssey<sup>2</sup> (Marca)  
 Philips

### **Odyssey<sup>2</sup> (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 BT: Magnavox  
 Philips  
 RT: Odyssey<sup>2</sup> (Console)

### **Odyssey3 (Console)**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1980  
 Magnavox  
 Odyssey3 (Marca)

**Odyssey3 (Marca)**

SC: PS Personalidades

BT: Magnavox

RT: Odyssey3 (Console)

*Oil Panic*USE: **Game & Watch****Origin Systems**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Pac-Man**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

arcade

Atari 2600 (Console)

Namco

**Panasonic**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

NT: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)

RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

MSX

MSX2

**Paris**

SC: LG Lugares

BTP: França

RT: Paris Games Week

**Paris Games Week**

SC: PS Personalidades

UF: PGW

BT: eventos

RT: Paris

**Parker Brothers**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Merlin

**PC Engine**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1980

NEC

**personagens**

SC: PS Personalidades

NT: Cloud Strife

Ezio Auditore

Kirby

Luigi

Mario

Master Chief

Pikachu

Samus Aran

Solid Snake

Sonic

**peessoas**

SC: PS Personalidades

NT: criadores

designers

jogadores

programadores

roteiristas

testadores

**PGW**USE: **Paris Games Week****Philips**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

NT: Odyssey<sup>2</sup> (Marca)

RT: CD-i

MSX

MSX2

Odyssey<sup>2</sup> (Console)

Videopac G7400

**Pikachu**

SC: PS Personalidades

BT: personagens

RT: Nintendo

**Ping-O-Tronic**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

Zanussi

**Pippin**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Apple

Bandai  
década de 1990

### **plataforma**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]  
RT: Sonic the Hedgehog  
Super Mario 64  
Super Mario Bros.  
Super Mario Bros. 3  
Super Mario World

### **Playmore**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: 4ª geração  
década de 1990  
SNK

### **PlayStation**

SC: PS Personalidades  
BT: Sony  
NT: PlayStation 1 (Marca)  
PlayStation 2 (Marca)  
PlayStation 3 (Marca)  
PlayStation 4 (Marca)  
PlayStation Portable (Marca)  
PlayStation Vita (Marca)  
RT: DualShock  
Hideo Kojima

### **PlayStation 1 (Console)**

SC: HD Hardware  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
BT: consoles domésticos  
RT: 5ª geração  
década de 1990  
GameShark  
Memory Card  
Metal Gear Solid  
PlayStation 1 (Marca)  
Resident Evil  
Tomb Raider  
WipEout

### **PlayStation 1 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
UF: PS1

PSone  
 BT: PlayStation  
 RT: DualShock 1  
     Memory Card  
     PlayStation 1 (Console)  
     PlayStation 1 Slim

### **PlayStation 1 Slim**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 5ª geração  
     década de 2000  
     Memory Card  
     PlayStation 1 (Marca)

### **PlayStation 2 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 6ª geração  
     década de 2000  
     Memory Card  
     PlayStation 2 (Marca)

### **PlayStation 2 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 UF: PS2  
 BT: PlayStation  
 RT: DualShock 2  
     Memory Card  
     PlayStation 2 (Console)  
     PlayStation 2 Slim

### **PlayStation 2 Slim**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 6ª geração  
     década de 2000  
     Memory Card  
     PlayStation 2 (Marca)

### **PlayStation 3 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 7ª geração  
     década de 2000  
     Grand Theft Auto 5

PlayStation 3 (Marca)  
 PlayStation Eye  
 Sixaxis

### **PlayStation 3 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 UF: PS3  
 BT: PlayStation  
 RT: DualShock 3  
     PlayStation 3 (Console)  
     PlayStation 3 Slim  
     PlayStation 3 Super Slim  
     PlayStation Eye  
     PlayStation Move  
     Sixaxis

### **PlayStation 3 Slim**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 7ª geração  
     década de 2000  
     PlayStation 3 (Marca)  
     PlayStation Eye  
     Sixaxis

### **PlayStation 3 Super Slim**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 7ª geração  
     década de 2010  
     PlayStation 3 (Marca)  
     PlayStation Eye  
     Sixaxis

### **PlayStation 4 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 8ª geração  
     década de 2010  
     Grand Theft Auto 5  
     PlayStation 4 (Marca)  
     PlayStation Camera  
     PlayStation VR

### **PlayStation 4 (Marca)**

SC: PS Personalidades



SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

UF: PS4

BT: PlayStation

RT: DualShock 4

PlayStation 4 (Console)

PlayStation 4 Pro

PlayStation 4 Slim

PlayStation Camera

PlayStation Move

PlayStation VR

### **PlayStation 4 Pro**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: 8ª geração

década de 2010

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera

PlayStation VR

### **PlayStation 4 Slim**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: 8ª geração

década de 2010

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera

PlayStation VR

### **PlayStation Camera**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: PlayStation 4 (Console)

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation 4 Pro

PlayStation 4 Slim

PlayStation Move

### **PlayStation Eye**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

PlayStation Move

### **PlayStation Move**

SC: HD Hardware

BT: controles  
 RT: PlayStation 3 (Marca)  
     PlayStation 4 (Marca)  
     PlayStation Camera  
     PlayStation Eye  
     PlayStation VR

#### **Playstation Portable (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles portáteis  
 RT: década de 2000

#### **PlayStation Portable (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 UF: PSP  
 BT: PlayStation

#### **PlayStation Vita (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles portáteis  
 RT: década de 2010

#### **PlayStation Vita (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 UF: PS Vita  
 BT: PlayStation

#### **PlayStation VR**

SC: HD Hardware  
 BT: acessórios  
 RT: DualShock 4  
     PlayStation 4 (Console)  
     PlayStation 4 (Marca)  
     PlayStation 4 Pro  
     PlayStation 4 Slim  
     PlayStation Move

#### **Polyphony Digital**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

#### **Pong**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]

RT: arcade  
 Atari 2600 (Console)  
 Atari Pong  
 esportes  
 Hitachi TV-Game VG-104  
 máquinas de fliperama  
 Odyssey 100  
 Sears Tele-Games Pong

### **PopCap Games**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

### **Portal**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: primeira pessoa  
 quebra-cabeças  
 Valve

### **Portal 2**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: primeira pessoa  
 quebra-cabeças  
 Valve

### **pressão**

SC: AC Ações  
 BT: [reais]  
 RT: botões

### **primeira pessoa**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]  
 RT: Doom  
 Half-Life 2  
 Halo 2  
 Portal  
 Portal 2  
 Wolfeinstein 3D

### **programação**

SC: AC Ações  
 BT: [reais]  
 RT: Kits de desenvolvimento de software  
 programadores

### **programadores**

SC: PS Personalidades

BT: pessoas  
 RT: Kits de desenvolvimento de software  
 programação

### *PS Vita*

USE: **PlayStation Vita (Marca)**

### *PS1*

USE: **PlayStation 1 (Marca)**

### *PS2*

USE: **PlayStation 2 (Marca)**

### *PS3*

USE: **PlayStation 3 (Marca)**

### *PS4*

USE: **PlayStation 4 (Marca)**

### *PSone*

USE: **PlayStation 1 (Marca)**

### *PSP*

USE: **PlayStation Portable (Marca)**

### **quebra-cabeças**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Metroid

Portal

Portal 2

Super Metroid

Tetris

### **R.O.B.**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: Nintendo Entertainment System (Console)

### *RAGE*

USE: **Rockstar Advanced Game engines**

### **Rare**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: Microsoft

### **Razer**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

**RCA**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: RCA Studio II

**RCA Studio II**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

RCA

**RDI Video System**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Halcyon

**Relic Entertainment**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**reloading**

SC: AC Ações

BT: [virtuais]

**Resident Evil**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: horror

PlayStation 1 (Console)

sobrevivência

**Retro Studios**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**ritmo**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**Rockstar Advanced Game engines**

SC: SW Software

UF: RAGE

BT: Game engines

RT: Grand Theft Auto 5

Rockstar North

**Rockstar North**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: Grand Theft Auto 5  
Rockstar Advanced Game engines

### **role-playing game**

SC: SW Software  
UF: RPG  
BT: [gêneros]  
RT: Baldur's Gate 2  
Chrono Trigger  
Deus Ex  
Minecraft  
The Legend of Zelda  
The Legend of Zelda: A Link to the Past  
The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

### **roteiristas**

SC: PS Personalidades  
DEF: Junto com os produtores, eles trabalham para montar um roteiro dos jogos que tenha começo, meio e fim, além de algumas reviravoltas.  
BT: pessoas

### *RPG*

USE: **role-playing game**

### **RPG Maker**

SC: SW Software  
BT: Game engines

### **Samus Aran**

SC: PS Personalidades  
BT: personagens  
RT: Metroid  
Nintendo  
Super Metroid

### **Santa Catarina**

SC: LG Lugares  
BTP: Brasil  
NTP: Florianópolis

### **Sanyo**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
NT: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)  
RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

### **São Paulo (Cidade)**

SC: LG Lugares  
BTP: São Paulo (Estado)

RT: Brasil Game Show

### **São Paulo (Estado)**

SC: LG Lugares

BTP: Brasil

NTP: São Paulo (Cidade)

### **Satellaview**

SC: HD Hardware

BT: acessórios

RT: Nintendo Entertainment System (Console)

### **Satoshi Tajiri**

SC: PS Personalidades

BT: criadores

RT: Game Freak

### **Saturn (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles domésticos

RT: 5ª geração

década de 1990

Saturn (Marca)

### **Saturn (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Sega

RT: Saturn (Console)

### **SCE Japan Studio**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

### **SCE Santa Monica Studio**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

### **SDK**

USE: kits de desenvolvimento de software

### **Sears Tele-Games Pong**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Atari

Atari Pong

década de 1970

Pong

**Sega**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 NT: Dreamcast (Marca)  
     Game Gear (Marca)  
     Master System (Marca)  
     Megadrive (Marca)  
     Saturn (Marca)  
     SG-1000 (Marca)  
 RT: Game Gear (Console)  
     Sega 32X  
     Sonic  
     Sonic the Hedgehog  
     Virtua Fighter

**Sega 32X**

SC: HD Hardware  
 BT: acessórios  
 RT: Megadrive (Console)  
     Megadrive (Marca)  
     Sega

**Sega AM2**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

*Sega CD*

USE: **Megadrive (Console)**

**Selection**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 RT: UFO A500 II

**SG-1000 (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1980  
     SG-1000 (Marca)

**SG-1000 (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Sega  
 RT: SG-1000 (Console)



**Shigeru Miyamoto**

SC: PS Personalidades

BT: criadores

RT: Nintendo

**shoot'em ups**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

**Sid Meier**

SC: PS Personalidades

BT: criadores

RT: Sid Meier's Pirates!

**Sid Meier's Pirates!**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

aventura

estratégia

Sid Meier

**Sierra**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**Sim City**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: Maxis

simulação

**simulação**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Sim City

**single-player**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Doom

Flower

**Sixaxis**

SC: HD Hardware

BT: controles

RT: PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

**SNES**

USE: **Super Nintendo (Marca)**

**SNK**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores  
 NT: Neo Geo (Marca)  
 RT: Neo Geo (Console)  
 Playmore

**sobrevivência**

SC: SW Software  
 BT: [gêneros]  
 RT: Minecraft  
 Resident Evil

**Solid Snake**

SC: PS Personalidades  
 BT: personagens  
 RT: Hideo Kojima  
 Konami  
 Metal Gear Solid

**Sonic**

SC: PS Personalidades  
 BT: personagens  
 RT: Sega  
 Sonic the Hedgehog

**Sonic Team**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

**Sonic the Hedgehog**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: ação  
 Megadrive (Console)  
 plataforma  
 Sega  
 Sonic

**Sony**

SC: PS Personalidades  
 BT: marcas  
 NT: PlayStation  
 RT: Hideo Kojima  
 Japão  
 MSX

**MSX2****Space Invaders**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

arcade

Atari 2600 (Console)

máquinas de fliperama

**Space War**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

arcade

máquinas de fliperama

**SquareSoft**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**StarCraft**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: estratégia

**stealth**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Metal Gear Solid

**Steepler Company**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Dendy

**Street Fighter 2**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: Capcom

luta

**Super Cassette Vision**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1980

*Super Famicom*USE: **Super Nintendo (Console)**

**Super Mario 64**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Mario

Nintendo 64 (Console)

plataforma

**Super Mario Bros.**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Luigi

Mario

Nintendo Entertainment System (Console)

plataforma

**Super Mario Bros. 3**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Mario

Nintendo Entertainment System (Console)

plataforma

**Super Mario World**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Mario

plataforma

Super Nintendo (Console)

**Super Metroid**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

quebra-cabeças

Samus Aran

Super Nintendo (Console)

*Super NES*USE: **Super Nintendo (Console)****Super Nintendo (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

UF: Super Famicom

Super NES

BT: consoles domésticos

RT: 4ª geração  
 CD-i  
 década de 1990  
 Famicom Disk System  
 Mortal Kombat  
 Super Mario World  
 Super Metroid  
 Super Nintendo (Marca)  
 The Legend of Zelda: A Link to the Past

### **Super Nintendo (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 UF: SNES  
 BT: Nintendo  
 RT: CD-i  
 Super Nintendo (Console)

### **SuperVision 8000**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: Bandai  
 década de 1970

### **Switch (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
     consoles portáteis  
 RT: 9ª geração  
     década de 2010  
     Joy-Con  
     Switch (Marca)  
     Switch Pro Controller  
     The Legend of Zelda: Breath of the Wild

### **Switch (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Nintendo  
 RT: Joy-Con  
     Switch (Console)  
     Switch Pro Controller

### **Switch Pro Controller**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: Switch (Console)

Switch (Marca)

### **Taito**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

### **Tamagotchi**

SC: HD Hardware

BT: consoles portáteis

RT: Bandai

década de 1990

### **Tectoy**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Zeebo

### **Telstar**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Coleco

década de 1970

### **tempo real**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

### **Tennis for Two**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: esportes

máquinas de fliperama

### **terceira pessoa**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

### **testadores**

SC: PS Personalidades

DEF: Avaliam versões preliminares ao lançamento da versão comercializada do jogo, para que os desenvolvedores possam verificar e garantir seu funcionamento e jogabilidade.

BT: pessoas

### **Tetris**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: Game Boy (Console)

quebra-cabeças

**thatgamecompany**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

**The Legend of Zelda**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Nintendo Entertainment System (Console)

role-playing game

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

role-playing game

Super Nintendo (Console)

**The Legend of Zelda: Breath of the Wild**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

mundo aberto

Nintendo

role-playing game

Switch (Console)

Wii U (Console)

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

SC: SW Software

BT: [títulos]

RT: ação

Nintendo 64 (Console)

Nintendo Entertainment Analysis and Development

role-playing game

**The Sales Team**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Videomaster Home T.V.

**Tiger Telematics**

SC: PS Personalidades

BT: marcas

RT: Gizmondo

**tiro**

SC: SW Software

BT: [gêneros]

RT: Doom

Half-Life 2  
Halo 2  
Wolfeinstein 3D

### **Tokyo Game Show**

SC: PS Personalidades  
BT: eventos  
RT: Chiba

### **Tomb Raider**

SC: SW Software  
BT: [títulos]  
RT: ação  
aventura  
PlayStation 1 (Console)

### **Treasure**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores

### **turnos**

SC: SW Software  
BT: [gêneros]

### **TV Jack 1000**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: Bandai  
década de 1970

### **Ubisoft Montreal**

SC: PS Personalidades  
BT: desenvolvedores  
RT: Ezio Auditore

### **UFO A500 II**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: década de 1990  
Nintendo Entertainment System (Console)  
Selection

### **Ultima Online**

SC: SW Software  
BT: [títulos]  
RT: massive multiplayer online

### **Unity**

SC: SW Software  
BT: Game engines



**Unreal Engine**

SC: SW Software

BT: Game engines

**Valve**

SC: PS Personalidades

BT: desenvolvedores

RT: Half-Life 2

Portal

Portal 2

**Vectrex**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Bandai

década de 1980

Milton Bradley

**VIC-20**

SC: HD Hardware

BT: computadores

RT: Commodore International

década de 1980

**Video Pinball**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: Atari

década de 1970

**Video Sport MK2**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

Henry's

**Videomaster Home T.V.**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1970

The Sales Team

**Videopac G7400**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: década de 1980

Philips

**Virtua Fighter**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: luta  
     Sega

**Virtual Boy (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: década de 1990  
     Virtual Boy (Marca)

**Virtual Boy (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Nintendo  
 RT: Virtual Boy (Console)

**Westwood Studios**

SC: PS Personalidades  
 BT: desenvolvedores

**Wii (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 7ª geração  
     década de 2000  
     Nunchuck  
     Wii (Marca)  
     Wii Sensor Bar  
     WiiMote

**Wii (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Nintendo  
 RT: jogadores casuais  
     Nunchuck  
     Wii (Console)  
     Wii Balance Board  
     Wii Mini  
     Wii Sensor Bar  
     WiiMote

**Wii Balance Board**

SC: HD Hardware

BT: acessórios  
 RT: Wii (Marca)  
     Wii U (Marca)

### **Wii Mini**

SC: HD Hardware  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 7ª geração  
     década de 2000  
     Nunchuck  
     Wii (Marca)  
     Wii Sensor Bar  
     WiiMote

### **Wii Sensor Bar**

SC: HD Hardware  
 BT: acessórios  
 RT: Wii (Console)  
     Wii (Marca)  
     Wii Mini  
     Wii U (Console)  
     Wii U (Marca)

### **Wii U (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 8ª geração  
     década de 2010  
     Gamepad  
     The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
     Wii Sensor Bar  
     Wii U Pro Controller

### **Wii U (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Nintendo  
 RT: Gamepad  
     jogadores casuais  
     Wii Balance Board  
     Wii Sensor Bar  
     Wii U Pro Controller  
     WiiMote

### **Wii U Pro Controller**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: Wii U (Console)

Wii U (Marca)

### **WiiMote**

SC: HD Hardware  
 BT: controles  
 RT: Nunchuck  
     Wii (Console)  
     Wii (Marca)  
     Wii Mini  
     Wii U (Marca)

### **Will Wright**

SC: PS Personalidades  
 BT: criadores  
 RT: Maxis

### **WipEout**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: corrida  
     PlayStation 1 (Console)

### **Wolfeinstein 3D**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: ação  
     primeira pessoa  
     tiro

### **World of Warcraft**

SC: SW Software  
 BT: [títulos]  
 RT: massive multiplayer online

### **Xbox (Console)**

SC: HD Hardware  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 BT: consoles domésticos  
 RT: 6ª geração  
     década de 2000  
     Halo 2  
     Xbox (Marca)

### **Xbox (Marca)**

SC: PS Personalidades  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 BT: Microsoft  
 RT: Xbox (Console)

**Xbox 360 (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles domésticos

RT: 7ª geração

década de 2000

Grand Theft Auto 5

Kinect

Xbox 360 (Marca)

**Xbox 360 (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Microsoft

RT: Kinect

Xbox 360 (Console)

Xbox 360 Slim

Xbox 360 Super Slim

**Xbox 360 Slim**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: 7ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox 360 (Marca)

**Xbox 360 Super Slim**

SC: HD Hardware

BT: consoles domésticos

RT: 7ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox 360 (Marca)

**Xbox One (Console)**

SC: HD Hardware

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

BT: consoles domésticos

RT: 8ª geração

década de 2010

Grand Theft Auto 5

Kinect

Xbox One (Marca)

**Xbox One (Marca)**

SC: PS Personalidades

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

BT: Microsoft  
RT: Kinect  
Xbox One (Console)  
Xbox One S  
Xbox One X

**Xbox One S**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: 8ª geração  
década de 2010  
Kinect  
Xbox One (Marca)

**Xbox One X**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: 8ª geração  
década de 2010  
Kinect  
Xbox One (Marca)

**Zanussi**

SC: PS Personalidades  
BT: marcas  
RT: Ping-O-Tronic

**Zeebo**

SC: HD Hardware  
BT: consoles domésticos  
RT: década de 2000  
Tectoy

## APÊNDICE B – Tesauro de Videogames: Listagem Hierárquica

### [gêneros]

NT1: ação  
 NT1: arcade  
 NT1: aventura  
 NT1: aviação  
 NT1: beat'em up  
 NT1: construção  
 NT1: corrida  
 NT1: defesa de torre  
 NT1: esportes  
 NT1: estratégia  
 NT1: festa  
 NT1: gráficos  
 NT1: hack'n'slash  
 NT1: horror  
 NT1: linear  
 NT1: luta  
 NT1: massive multiplayer online  
 NT1: multiplayer  
 NT1: mundo aberto  
 NT1: música  
 NT1: plataforma  
 NT1: primeira pessoa  
 NT1: quebra-cabeças  
 NT1: ritmo  
 NT1: role-playing game  
 NT1: shoot'em ups  
 NT1: simulação  
 NT1: single-player  
 NT1: sobrevivência  
 NT1: stealth  
 NT1: tempo real  
 NT1: terceira pessoa  
 NT1: tiro  
 NT1: turnos  
 BT1: jogos  
 SC: SW Software

### [gerações]

NT1: 1ª geração  
 NT1: 2ª geração  
 NT1: 3ª geração  
 NT1: 4ª geração  
 NT1: 5ª geração  
 NT1: 6ª geração  
 NT1: 7ª geração  
 NT1: 8ª geração

NT1: 9ª geração  
BT1: consoles  
SC: HD Hardware

**[reais]**

NT1: conexão  
NT1: eject  
NT1: instalação  
NT1: pressão  
NT1: programação  
SC: AC Ações

**[títulos]**

NT1: Baldur's Gate 2  
NT1: Breakout  
NT1: Chrono Trigger  
NT1: Deus Ex  
NT1: Donkey Kong  
NT1: Doom  
NT1: Flower  
NT1: Galaxy Game  
NT1: Grand Theft Auto 5  
NT1: Half-Life 2  
NT1: Halo 2  
NT1: Halo 2600  
NT1: Metal Gear Solid  
NT1: Metroid  
NT1: Minecraft  
NT1: Mortal Kombat  
NT1: Pac-Man  
NT1: Pong  
NT1: Portal  
NT1: Portal 2  
NT1: Resident Evil  
NT1: Sid Meier's Pirates!  
NT1: Sim City  
NT1: Sonic the Hedgehog  
NT1: Space Invaders  
NT1: StarCraft  
NT1: Street Fighter 2  
NT1: Super Mario 64  
NT1: Super Mario Bros.  
NT1: Super Mario Bros. 3  
NT1: Super Mario World  
NT1: Super Metroid  
NT1: Tennis for Two  
NT1: Tetris  
NT1: The Legend of Zelda  
NT1: The Legend of Zelda: A Link to the Past  
NT1: The Legend of Zelda: Breath of the Wild



NT1: The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 NT1: Tomb Raider  
 NT1: Ultima Online  
 NT1: Virtua Fighter  
 NT1: WipEout  
 NT1: Wolfeinstein 3D  
 NT1: World of Warcraft  
 BT1: jogos  
 SC: SW Software

**[uso]**

NT1: consoles domésticos  
   NT2: 3DO Interactive Multiplayer (Console)  
   NT2: Amstrad GX4000  
   NT2: Atari 2600 (Console)  
   NT2: Atari 5200 (Console)  
   NT2: Atari 7800 (Console)  
   NT2: Atari Jaguar (Console)  
   NT2: Atari Pong  
   NT2: Bally Professional Arcade  
   NT2: Casio Loopy  
   NT2: Cassette Vision  
   NT2: CD32  
   NT2: CDTV  
   NT2: ColecoVision  
   NT2: Color TV Game 15  
   NT2: Color TV Game 6  
   NT2: Color TV Game Block Breaker  
   NT2: Color TV Game Racing 112  
   NT2: Dendy  
   NT2: Dreamcast (Console)  
   NT2: Epoch TV Block  
   NT2: Epoch TV Tennis  
   NT2: Fairchild Channel F  
   NT2: GameCube (Console)  
   NT2: Halcyon  
   NT2: Hitachi TV-Game VG-104  
   NT2: Intellivision  
   NT2: Interton VC-4000  
   NT2: Konix Multisystem  
   NT2: Master System (Console)  
   NT2: Megadrive (Console)  
   NT2: NEMO  
   NT2: Neo Geo (Console)  
   NT2: Nintendo 64 (Console)  
   NT2: Nintendo Entertainment System (Console)  
   NT2: Odyssey (Console)  
   NT2: Odyssey 100  
   NT2: Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
   NT2: Odyssey3 (Console)

NT2: PC Engine  
NT2: Ping-O-Tronic  
NT2: Pippin  
NT2: Playmore  
NT2: PlayStation 1 (Console)  
NT2: PlayStation 1 Slim  
NT2: PlayStation 2 (Console)  
NT2: PlayStation 2 Slim  
NT2: PlayStation 3 (Console)  
NT2: PlayStation 3 Slim  
NT2: PlayStation 3 Super Slim  
NT2: PlayStation 4 (Console)  
NT2: PlayStation 4 Pro  
NT2: PlayStation 4 Slim  
NT2: RCA Studio II  
NT2: Saturn (Console)  
NT2: Sears Tele-Games Pong  
NT2: SG-1000 (Console)  
NT2: Super Cassette Vision  
NT2: Super Nintendo (Console)  
NT2: SuperVision 8000  
NT2: Switch (Console)  
NT2: Telstar  
NT2: TV Jack 1000  
NT2: UFO A500 II  
NT2: Vectrex  
NT2: Video Pinball  
NT2: Video Sport MK2  
NT2: Videomaster Home T.V.  
NT2: Videopac G7400  
NT2: Virtual Boy (Console)  
NT2: Wii (Console)  
NT2: Wii Mini  
NT2: Wii U (Console)  
NT2: Xbox (Console)  
NT2: Xbox 360 (Console)  
NT2: Xbox 360 Slim  
NT2: Xbox 360 Super Slim  
NT2: Xbox One (Console)  
NT2: Xbox One S  
NT2: Xbox One X  
NT2: Zeebo  
NT1: consoles portáteis  
NT2: 2DS  
NT2: 3DS (Console)  
NT2: 3DS XL  
NT2: Atari Lynx (Console)  
NT2: Auto Race  
NT2: DS (Console)  
NT2: DS Lite

NT2: DSi  
 NT2: DSi XL  
 NT2: Football  
 NT2: Game & Watch  
 NT2: Game Boy (Console)  
 NT2: Game Boy Advance (Console)  
 NT2: Game Boy Advance SP  
 NT2: Game Boy Color  
 NT2: Game Boy Light  
 NT2: Game Boy Micro  
 NT2: Game Boy Pocket  
 NT2: Game Gear (Console)  
 NT2: Gizmondo  
 NT2: Merlin  
 NT2: MicroVision  
 NT2: New 2DS XL  
 NT2: New 3DS  
 NT2: New 3DS XL  
 NT2: Playstation Portable (Console)  
 NT2: PlayStation Vita (Console)  
 NT2: Switch (Console)  
 NT2: Tamagotchi  
 BT1: consoles  
 SC: HD Hardware

### **[virtuais]**

NT1: cheating  
 NT1: loading  
 NT1: reloading  
 SC: AC Ações

### **1ª geração**

BT1: [gerações]  
 BT2: consoles  
 RT: Odyssey (Console)  
 SC: HD Hardware

### **2ª geração**

BT1: [gerações]  
 BT2: consoles  
 RT: Atari 2600 (Console)  
 década de 1970  
 SC: HD Hardware

### **2DS**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010

SC: HD Hardware

### **3ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: Master System (Console)

Nintendo Entertainment System (Console)

SC: HD Hardware

### **3DO Interactive Multiplayer (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1990

Panasonic

Sanyo

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **3DO Interactive Multiplayer (Marca)**

BT1: Panasonic

BT2: marcas

BT1: Sanyo

BT2: marcas

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **3DS (Console)**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 3DS (Marca)

década de 2010

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **3DS (Marca)**

BT1: Nintendo

BT2: marcas

RT: 2DS

3DS (Console)

3DS XL

New 2DS XL

New 3DS

New 3DS XL

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**3DS XL**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 3DS (Marca)

década de 2010

SC: HD Hardware

**4ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: Megadrive (Console)

Playmore

Super Nintendo (Console)

SC: HD Hardware

**5ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: Nintendo 64 (Console)

PlayStation 1 (Console)

PlayStation 1 Slim

Saturn (Console)

SC: HD Hardware

**6ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: GameCube (Console)

PlayStation 2 (Console)

PlayStation 2 Slim

Xbox (Console)

SC: HD Hardware

**7ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

Wii (Console)

Wii Mini

Xbox 360 (Console)

Xbox 360 Slim

Xbox 360 Super Slim

SC: HD Hardware

**8ª geração**

BT1: [gerações]

BT2: consoles

RT: PlayStation 4 (Console)  
 PlayStation 4 Pro  
 PlayStation 4 Slim  
 Wii U (Console)  
 Xbox One (Console)  
 Xbox One S  
 Xbox One X  
 SC: HD Hardware

### **9ª geração**

BT1: [gerações]  
 BT2: consoles  
 RT: Switch (Console)  
 SC: HD Hardware

### **ação**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: Grand Theft Auto 5  
 Halo 2600  
 Metroid  
 Pac-Man  
 Sid Meier's Pirates!  
 Sonic the Hedgehog  
 Space Invaders  
 Space War  
 Super Mario 64  
 Super Mario Bros.  
 Super Mario Bros. 3  
 Super Mario World  
 Super Metroid  
 The Legend of Zelda  
 The Legend of Zelda: A Link to the Past  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 Tomb Raider  
 Wolfenstein 3D  
 SC: SW Software

### **acessórios**

NT1: CD-i  
 NT1: controles  
 NT2: botões  
 NT2: chips de bluetooth  
 NT2: DualShock  
 NT3: DualShock 1  
 NT3: DualShock 2  
 NT3: DualShock 3  
 NT3: DualShock 4  
 NT2: fios conectores

NT2: Gamepad  
 NT2: Joy-Con  
 NT2: motores de vibração  
 NT2: Nunchuck  
 NT2: PlayStation Move  
 NT2: Sixaxis  
 NT2: Switch Pro Controller  
 NT2: Wii U Pro Controller  
 NT2: WiiMote  
 NT1: Famicom Disk System  
 NT1: GameShark  
 NT1: Kinect  
 NT1: Memory Card  
 NT1: Nintendo 64 DD  
 NT1: PlayStation Camera  
 NT1: PlayStation Eye  
 NT1: PlayStation VR  
 NT1: R.O.B.  
 NT1: Satellaview  
 NT1: Sega 32X  
 NT1: Wii Balance Board  
 NT1: Wii Sensor Bar  
 SC: HD Hardware

### **Activision**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Atari (Jogos)  
 SC: PS Personalidades

### **Alemanha**

NTP1: Colônia  
 SC: LG Lugares

### **Alienware**

BT1: marcas  
 SC: PS Personalidades

### **Amiga**

BT1: computadores  
 RT: Amiga Technologies  
     CDTV  
     Commodore International  
     década de 1980  
 SC: HD Hardware

### **Amiga Technologies**

BT1: marcas  
 RT: Amiga  
     CDTV  
 SC: PS Personalidades

**Amstrad**

BT1: marcas  
 RT: Amstrad CPC  
     Amstrad GX4000  
 SC: PS Personalidades

**Amstrad CPC**

BT1: computadores  
 RT: Amstrad  
     década de 1980  
 SC: HD Hardware

**Amstrad GX4000**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
     BT3: consoles  
 RT: Amstrad  
     década de 1990  
 SC: HD Hardware

**Anaheim**

BTP1: Estados Unidos  
 RT: BlizzCon  
 SC: LG Lugares

**Apple**

BT1: marcas  
 RT: Apple I  
     Apple II  
     Lisa  
     Macintosh  
     Pippin  
 SC: PS Personalidades

**Apple I**

BT1: computadores  
 RT: Apple  
     década de 1970  
 SC: HD Hardware

**Apple II**

BT1: computadores  
 RT: Apple  
     década de 1970  
 SC: HD Hardware

**arcade**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: Breakout



Donkey Kong  
 Galaxy Game  
 Pac-Man  
 Pong  
 Space Invaders  
 Space War  
 SC: SW Software

### **Atari**

NT1: Atari 2600 (Marca)  
 NT1: Atari 5200 (Marca)  
 NT1: Atari 7800 (Marca)  
 NT1: Atari Jaguar (Marca)  
 NT1: Atari Lynx (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: Atari (Jogos)  
   Atari 400  
   Atari 800  
   Atari Lynx (Console)  
   Atari Pong  
   Atari ST  
   Nolan Bushnell  
   Sears Tele-Games Pong  
   Video Pinball  
 SC: PS Personalidades

### **Atari (Jogos)**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Activision  
   Atari  
 SN: Deve ser utilizado para representar e recuperar itens que se refiram à divisão de desenvolvimento.  
 SC: PS Personalidades

### **Atari 2600 (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
   BT3: consoles  
 RT: 2ª geração  
   Atari 2600 (Marca)  
   década de 1970  
   Pac-Man  
   Pong  
   Space Invaders  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Atari 2600 (Marca)**

BT1: Atari  
 BT2: marcas

RT: Atari 2600 (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

#### **Atari 400**

BT1: computadores

RT: Atari

década de 1970

SC: HD Hardware

#### **Atari 5200 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari 5200 (Marca)

década de 1980

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

#### **Atari 5200 (Marca)**

BT1: Atari

BT2: marcas

RT: Atari 5200 (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

#### **Atari 7800 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari 7800 (Marca)

década de 1980

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

#### **Atari 7800 (Marca)**

BT1: Atari

BT2: marcas

RT: Atari 7800 (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

#### **Atari 800**

BT1: computadores

RT: Atari

década de 1980

SC: HD Hardware

**Atari Jaguar (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari Jaguar (Marca)

década de 1990

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Atari Jaguar (Marca)**

BT1: Atari

BT2: marcas

RT: Atari Jaguar (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Atari Lynx (Console)**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari

Atari Lynx (Marca)

década de 1980

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Atari Pong**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari

década de 1970

Pong

Sears Tele-Games Pong

SC: HD Hardware

**Atari ST**

BT1: computadores

RT: Atari

década de 1980

SC: HD Hardware

**Atari Lynx (Marca)**

BT1: Atari

BT2: marcas

RT: Atari Lynx (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **Auto Race**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Mattel Electronics

SC: HD Hardware

### **aventura**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Flower

Halo 2600

Metroid

Sid Meier's Pirates!

Tomb Raider

SC: SW Software

### **aviação**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

SC: SW Software

### **Baldur's Gate 2**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: role-playing game

SC: SW Software

### **Bally**

BT1: marcas

RT: Bally Professional Arcade

SC: PS Personalidades

### **Bally Professional Arcade**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Bally

década de 1970

SC: HD Hardware

### **Bandai**

BT1: marcas

RT: Intellivision

Pippin

SuperVision 8000

Tamagotchi

TV Jack 1000  
Vectrex  
SC: PS Personalidades

### **beat'em up**

BT1: [gêneros]  
BT2: jogos  
SC: SW Software

### **Bethesda Game Studios**

BT1: desenvolvedores  
SC: PS Personalidades

### *BGS*

USE: **Brasil Game Show**

### **BioWare**

BT1: desenvolvedores  
SC: PS Personalidades

### **Black Isle Studios**

BT1: desenvolvedores  
SC: PS Personalidades

### **Blizzard Entertainment**

BT1: desenvolvedores  
RT: BlizzCon  
Michael Morhaim  
SC: PS Personalidades

### **BlizzCon**

BT1: eventos  
RT: Anaheim  
Blizzard Entertainment  
SC: PS Personalidades

### **botões**

BT1: controles  
BT2: acessórios  
RT: pressão  
SC: HD Hardware

### **Brasil**

NTP1: Santa Catarina  
NTP2: Florianópolis  
NTP1: São Paulo (Estado)  
NTP2: São Paulo (Cidade)  
SC: LG Lugares

### **Brasil Game Show**

UF: BGS  
 BT1: eventos  
 RT: São Paulo (Cidade)  
 SC: PS Personalidades

### **Breakout**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: arcade  
 máquinas de fliperama  
 SC: SW Software

### **Broderbund**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### *Brown Box*

USE: **Odyssey (Console)**

### **Bungie**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Halo 2  
 Master Chief  
 SC: PS Personalidades

### **Capcom**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Street Fighter 2  
 SC: PS Personalidades

### *carregamento*

USE: **loading**

### **Casio**

BT1: marcas  
 RT: Casio Loopy  
 SC: PS Personalidades

### **Casio Loopy**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Casio  
 década de 1990  
 SC: HD Hardware

### **Cassette Vision**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles

RT: década de 1980  
 Epoch  
 SC: HD Hardware

### **CD-i**

BT1: acessórios  
 RT: Magnavox  
 Nintendo  
 Philips  
 Super Nintendo (Console)  
 Super Nintendo (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **CD32**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Commodore International  
 década de 1990  
 SC: HD Hardware

### **CDTV**

BT1: computadores  
 BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Amiga  
 Amiga Technologies  
 década de 1990  
 SC: HD Hardware

### **cheating**

BT1: [virtuais]  
 RT: jogos  
 SC: AC Ações

### **Chiba**

BTP1: Japão  
 RT: Tokyo Game Show  
 SC: LG Lugares

### **chips de bluetooth**

BT1: controles  
 BT2: acessórios  
 RT: conexão  
 SC: HD Hardware

### **Chrono Trigger**

BT1: [títulos]

BT2: jogos  
RT: role-playing game  
SC: SW Software

**Cloud Strife**

BT1: personagens  
SC: PS Personalidades

**Coleco**

BT1: marcas  
RT: ColecoVision  
Telstar  
SC: PS Personalidades

**ColecoVision**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: Coleco  
década de 1980  
SC: HD Hardware

**Colônia**

BTP1: Alemanha  
RT: Gamescom  
SC: LG Lugares

**Color TV Game 15**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: década de 1970  
Nintendo  
SC: HD Hardware

**Color TV Game 6**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: década de 1970  
Nintendo  
SC: HD Hardware

**Color TV Game Block Breaker**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: década de 1970  
Nintendo  
SC: HD Hardware



**Color TV Game Racing 112**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Nintendo

SC: HD Hardware

**Commodore 64**

BT1: computadores

RT: Commodore International  
década de 1980

SC: HD Hardware

**Commodore International**

BT1: marcas

RT: Amiga

CD32

Commodore 64

Commodore PET

VIC-20

SC: PS Personalidades

**Commodore PET**

BT1: computadores

RT: Commodore International  
década de 1970

SC: HD Hardware

**computadores**

NT1: Amiga

NT1: Amstrad CPC

NT1: Apple I

NT1: Apple II

NT1: Atari 400

NT1: Atari 800

NT1: Atari ST

NT1: CDTV

NT1: Commodore 64

NT1: Commodore PET

NT1: Halcyon

NT1: IBM 1130 Computing System

NT1: IBM 701

NT1: IBM 7094

NT1: Lisa

NT1: Macintosh

NT1: MSX

NT1: MSX2

NT1: VIC-20

SC: HD Hardware

### **conexão**

BT1: [reais]

RT: chips de bluetooth

controles

fios conectores

SC: AC Ações

### **consoles**

NT1: [gerações]

NT2: 1ª geração

NT2: 2ª geração

NT2: 3ª geração

NT2: 4ª geração

NT2: 5ª geração

NT2: 6ª geração

NT2: 7ª geração

NT2: 8ª geração

NT2: 9ª geração

NT1: [uso]

NT2: consoles domésticos

NT3: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

NT3: Amstrad GX4000

NT3: Atari 2600 (Console)

NT3: Atari 5200 (Console)

NT3: Atari 7800 (Console)

NT3: Atari Jaguar (Console)

NT3: Atari Pong

NT3: Bally Professional Arcade

NT3: Casio Loopy

NT3: Cassette Vision

NT3: CD32

NT3: CDTV

NT3: ColecoVision

NT3: Color TV Game 15

NT3: Color TV Game 6

NT3: Color TV Game Block Breaker

NT3: Color TV Game Racing 112

NT3: Dendy

NT3: Dreamcast (Console)

NT3: Epoch TV Block

NT3: Epoch TV Tennis

NT3: Fairchild Channel F

NT3: GameCube (Console)

NT3: Halcyon

NT3: Hitachi TV-Game VG-104

NT3: Intellivision

NT3: Interton VC-4000

NT3: Konix Multisystem

NT3: Master System (Console)  
NT3: Megadrive (Console)  
NT3: NEMO  
NT3: Neo Geo (Console)  
NT3: Nintendo 64 (Console)  
NT3: Nintendo Entertainment System (Console)  
NT3: Odyssey (Console)  
NT3: Odyssey 100  
NT3: Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
NT3: Odyssey3 (Console)  
NT3: PC Engine  
NT3: Ping-O-Tronic  
NT3: Pippin  
NT3: Playmore  
NT3: PlayStation 1 (Console)  
NT3: PlayStation 1 Slim  
NT3: PlayStation 2 (Console)  
NT3: PlayStation 2 Slim  
NT3: PlayStation 3 (Console)  
NT3: PlayStation 3 Slim  
NT3: PlayStation 3 Super Slim  
NT3: PlayStation 4 (Console)  
NT3: PlayStation 4 Pro  
NT3: PlayStation 4 Slim  
NT3: RCA Studio II  
NT3: Saturn (Console)  
NT3: Sears Tele-Games Pong  
NT3: SG-1000 (Console)  
NT3: Super Cassette Vision  
NT3: Super Nintendo (Console)  
NT3: SuperVision 8000  
NT3: Switch (Console)  
NT3: Telstar  
NT3: TV Jack 1000  
NT3: UFO A500 II  
NT3: Vectrex  
NT3: Video Pinball  
NT3: Video Sport MK2  
NT3: Videomaster Home T.V.  
NT3: Videopac G7400  
NT3: Virtual Boy (Console)  
NT3: Wii (Console)  
NT3: Wii Mini  
NT3: Wii U (Console)  
NT3: Xbox (Console)  
NT3: Xbox 360 (Console)  
NT3: Xbox 360 Slim  
NT3: Xbox 360 Super Slim  
NT3: Xbox One (Console)  
NT3: Xbox One S

NT3: Xbox One X  
 NT3: Zeebo  
 NT2: consoles portáteis  
 NT3: 2DS  
 NT3: 3DS (Console)  
 NT3: 3DS XL  
 NT3: Atari Lynx (Console)  
 NT3: Auto Race  
 NT3: DS (Console)  
 NT3: DS Lite  
 NT3: DSi  
 NT3: DSi XL  
 NT3: Football  
 NT3: Game & Watch  
 NT3: Game Boy (Console)  
 NT3: Game Boy Advance (Console)  
 NT3: Game Boy Advance SP  
 NT3: Game Boy Color  
 NT3: Game Boy Light  
 NT3: Game Boy Micro  
 NT3: Game Boy Pocket  
 NT3: Game Gear (Console)  
 NT3: Gizmondo  
 NT3: Merlin  
 NT3: MicroVision  
 NT3: New 2DS XL  
 NT3: New 3DS  
 NT3: New 3DS XL  
 NT3: Playstation Portable (Console)  
 NT3: PlayStation Vita (Console)  
 NT3: Switch (Console)  
 NT3: Tamagotchi  
 SC: HD Hardware

### **consoles domésticos**

NT1: 3DO Interactive Multiplayer (Console)  
 NT1: Amstrad GX4000  
 NT1: Atari 2600 (Console)  
 NT1: Atari 5200 (Console)  
 NT1: Atari 7800 (Console)  
 NT1: Atari Jaguar (Console)  
 NT1: Atari Pong  
 NT1: Bally Professional Arcade  
 NT1: Casio Loopy  
 NT1: Cassette Vision  
 NT1: CD32  
 NT1: CDTV  
 NT1: ColecoVision  
 NT1: Color TV Game 15  
 NT1: Color TV Game 6

NT1: Color TV Game Block Breaker  
NT1: Color TV Game Racing 112  
NT1: Dendy  
NT1: Dreamcast (Console)  
NT1: Epoch TV Block  
NT1: Epoch TV Tennis  
NT1: Fairchild Channel F  
NT1: GameCube (Console)  
NT1: Halcyon  
NT1: Hitachi TV-Game VG-104  
NT1: Intellivision  
NT1: Interton VC-4000  
NT1: Konix Multisystem  
NT1: Master System (Console)  
NT1: Megadrive (Console)  
NT1: NEMO  
NT1: Neo Geo (Console)  
NT1: Nintendo 64 (Console)  
NT1: Nintendo Entertainment System (Console)  
NT1: Odyssey (Console)  
NT1: Odyssey 100  
NT1: Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
NT1: Odyssey3 (Console)  
NT1: PC Engine  
NT1: Ping-O-Tronic  
NT1: Pippin  
NT1: Playmore  
NT1: PlayStation 1 (Console)  
NT1: PlayStation 1 Slim  
NT1: PlayStation 2 (Console)  
NT1: PlayStation 2 Slim  
NT1: PlayStation 3 (Console)  
NT1: PlayStation 3 Slim  
NT1: PlayStation 3 Super Slim  
NT1: PlayStation 4 (Console)  
NT1: PlayStation 4 Pro  
NT1: PlayStation 4 Slim  
NT1: RCA Studio II  
NT1: Saturn (Console)  
NT1: Sears Tele-Games Pong  
NT1: SG-1000 (Console)  
NT1: Super Cassette Vision  
NT1: Super Nintendo (Console)  
NT1: SuperVision 8000  
NT1: Switch (Console)  
NT1: Telstar  
NT1: TV Jack 1000  
NT1: UFO A500 II  
NT1: Vectrex  
NT1: Video Pinball

NT1: Video Sport MK2  
 NT1: Videomaster Home T.V.  
 NT1: Videopac G7400  
 NT1: Virtual Boy (Console)  
 NT1: Wii (Console)  
 NT1: Wii Mini  
 NT1: Wii U (Console)  
 NT1: Xbox (Console)  
 NT1: Xbox 360 (Console)  
 NT1: Xbox 360 Slim  
 NT1: Xbox 360 Super Slim  
 NT1: Xbox One (Console)  
 NT1: Xbox One S  
 NT1: Xbox One X  
 NT1: Zeebo  
 BT1: [uso]  
     BT2: consoles  
 SC: HD Hardware

### **consoles portáteis**

NT1: 2DS  
 NT1: 3DS (Console)  
 NT1: 3DS XL  
 NT1: Atari Lynx (Console)  
 NT1: Auto Race  
 NT1: DS (Console)  
 NT1: DS Lite  
 NT1: DSi  
 NT1: DSi XL  
 NT1: Football  
 NT1: Game & Watch  
 NT1: Game Boy (Console)  
 NT1: Game Boy Advance (Console)  
 NT1: Game Boy Advance SP  
 NT1: Game Boy Color  
 NT1: Game Boy Light  
 NT1: Game Boy Micro  
 NT1: Game Boy Pocket  
 NT1: Game Gear (Console)  
 NT1: Gizmondo  
 NT1: Merlin  
 NT1: MicroVision  
 NT1: New 2DS XL  
 NT1: New 3DS  
 NT1: New 3DS XL  
 NT1: Playstation Portable (Console)  
 NT1: PlayStation Vita (Console)  
 NT1: Switch (Console)  
 NT1: Tamagotchi  
 BT1: [uso]

BT2: consoles  
 RT: Mattel Electronics  
 SC: HD Hardware

### **construção**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 SC: SW Software

### **controles**

NT1: botões  
 NT1: chips de bluetooth  
 NT1: DualShock  
   NT2: DualShock 1  
   NT2: DualShock 2  
   NT2: DualShock 3  
   NT2: DualShock 4  
 NT1: fios conectores  
 NT1: Gamepad  
 NT1: Joy-Con  
 NT1: motores de vibração  
 NT1: Nunchuck  
 NT1: PlayStation Move  
 NT1: Sixaxis  
 NT1: Switch Pro Controller  
 NT1: Wii U Pro Controller  
 NT1: WiiMote  
 BT1: acessórios  
 RT: conexão  
 SC: HD Hardware

### **corrida**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: WipEout  
 SC: SW Software

### **criadores**

NT1: David Jones  
 NT1: Hideo Kojima  
 NT1: Hironobu Sakaguchi  
 NT1: John Carmack  
 NT1: Masaya Matsuura  
 NT1: Michael Morhaime  
 NT1: Satoshi Tajiri  
 NT1: Shigeru Miyamoto  
 NT1: Sid Meier  
 NT1: Will Wright  
 BT1: pessoas  
 SC: PS Personalidades

**David Jones**

BT1: criadores

BT2: pessoas

SC: PS Personalidades

**década de 1950**

RT: IBM 701

SC: TP Tempo

**década de 1960**

RT: IBM 1130 Computing System

IBM 7094

SC: TP Tempo

**década de 1970**

RT: 2ª geração

Apple I

Apple II

Atari 2600 (Console)

Atari 400

Atari Pong

Auto Race

Bally Professional Arcade

Color TV Game 15

Color TV Game 6

Color TV Game Block Breaker

Color TV Game Racing 112

Commodore PET

Epoch TV Block

Epoch TV Tennis

Fairchild Channel F

Football

Hitachi TV-Game VG-104

Intellivision

Interton VC-4000

Merlin

MicroVision

Odyssey (Console)

Odyssey 100

Odyssey<sup>2</sup> (Console)

Ping-O-Tronic

RCA Studio II

Sears Tele-Games Pong

SuperVision 8000

Telstar

TV Jack 1000

Video Pinball

Video Sport MK2

Videomaster Home T.V.



SC: TP Tempo

### **década de 1980**

RT: Amiga

Amstrad CPC

Atari 5200 (Console)

Atari 7800 (Console)

Atari 800

Atari Lynx (Console)

Atari ST

Cassette Vision

ColecoVision

Commodore 64

Donkey Kong

Game & Watch

Game Boy (Console)

Halcyon

Konix Multisystem

Lisa

Macintosh

Master System (Console)

Megadrive (Console)

MSX

MSX2

NEMO

Nintendo Entertainment System (Console)

Odyssey3 (Console)

PC Engine

SG-1000 (Console)

Super Cassette Vision

Vectrex

VIC-20

Videopac G7400

SC: TP Tempo

### **década de 1990**

RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

Amstrad GX4000

Atari Jaguar (Console)

Casio Loopy

CD32

CDTV

Dendy

Dreamcast (Console)

Game Boy Color

Game Boy Light

Game Boy Pocket

Game Gear (Console)

Neo Geo (Console)

Nintendo 64 (Console)

Pippin  
 Playmore  
 PlayStation 1 (Console)  
 Saturn (Console)  
 Super Nintendo (Console)  
 Tamagotchi  
 UFO A500 II  
 Virtual Boy (Console)  
 SC: TP Tempo

### **década de 2000**

RT: DS (Console)  
 DS Lite  
 DSi  
 DSi XL  
 Game Boy Advance (Console)  
 Game Boy Advance SP  
 Game Boy Micro  
 GameCube (Console)  
 Gizmondo  
 PlayStation 1 Slim  
 PlayStation 2 (Console)  
 PlayStation 2 Slim  
 PlayStation 3 (Console)  
 PlayStation 3 Slim  
 Playstation Portable (Console)  
 Wii (Console)  
 Wii Mini  
 Xbox (Console)  
 Xbox 360 (Console)  
 Zeebo  
 SC: TP Tempo

### **década de 2010**

RT: 2DS  
 3DS (Console)  
 3DS XL  
 New 2DS XL  
 New 3DS  
 New 3DS XL  
 PlayStation 3 Super Slim  
 PlayStation 4 (Console)  
 PlayStation 4 Pro  
 PlayStation 4 Slim  
 PlayStation Vita (Console)  
 Switch (Console)  
 Wii U (Console)  
 Xbox 360 Slim  
 Xbox 360 Super Slim  
 Xbox One (Console)

Xbox One S  
 Xbox One X  
 SC: TP Tempo

### **defesa de torre**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 SC: SW Software

### **Dendy**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 Steepler Company  
 SC: HD Hardware

### **desenvolvedores**

NT1: Activision  
 NT1: Atari (Jogos)  
 NT1: Bethesda Game Studios  
 NT1: BioWare  
 NT1: Black Isle Studios  
 NT1: Blizzard Entertainment  
 NT1: Broderbund  
 NT1: Bungie  
 NT1: Capcom  
 NT1: DICE  
 NT1: EA Canada  
 NT1: Enix  
 NT1: Epic Games  
 NT1: Game Freak  
 NT1: HAL Laboratory  
 NT1: Harmonix  
 NT1: Id Software  
 NT1: Infinity Ward  
 NT1: Insomniac Games  
 NT1: Intelligent Systems  
 NT1: Irrational Games  
 NT1: Konami  
 NT1: Level-5  
 NT1: Looking Glass Studios  
 NT1: LucasArts  
 NT1: Maxis  
 NT1: MicroProse  
 NT1: Midway  
 NT1: Namco  
 NT1: Naughty Dog  
 NT1: Neversoft

NT1: Nintendo Entertainment Analysis and Development

NT1: Origin Systems

NT1: Polyphony Digital

NT1: PopCap Games

NT1: Rare

NT1: Relic Entertainment

NT1: Retro Studios

NT1: Rockstar North

NT1: SCE Japan Studio

NT1: SCE Santa Monica Studio

NT1: Sega AM2

NT1: Sierra

NT1: SNK

NT2: Neo Geo (Marca)

NT1: Sonic Team

NT1: SquareSoft

NT1: Taito

NT1: thatgamecompany

NT1: Treasure

NT1: Ubisoft Montreal

NT1: Valve

NT1: Westwood Studios

RT: desenvolvimento

SC: PS Personalidades

### **desenvolvimento**

RT: desenvolvedores

kits de desenvolvimento de software

SC: AC Ações

### **designers**

BT1: pessoas

SC: PS Personalidades

### **Deus Ex**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: role-playing game

SC: SW Software

### *devkit*

USE: kits de desenvolvimento de software

### **DICE**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Donkey Kong**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: arcade  
 década de 1980  
 Game & Watch  
 máquinas de fliperama  
 Nintendo  
 SC: SW Software

### **Doom**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: multiplayer  
 primeira pessoa  
 single-player  
 tiro  
 SC: SW Software

### **Dreamcast (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Dreamcast (Marca)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Dreamcast (Marca)**

BT1: Sega  
 BT2: marcas  
 RT: Dreamcast (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **DS (Console)**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 2000  
 DS (Marca)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **DS (Marca)**

BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: DS (Console)  
 DS Lite  
 DSi  
 DSi XL

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **DS Lite**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

DS (Marca)

SC: HD Hardware

### **DSi**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

DS (Marca)

SC: HD Hardware

### **DSi XL**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

DS (Marca)

SC: HD Hardware

### **DualShock**

NT1: DualShock 1

NT1: DualShock 2

NT1: DualShock 3

NT1: DualShock 4

BT1: controles

BT2: acessórios

RT: PlayStation

SC: HD Hardware

### **DualShock 1**

BT1: DualShock

BT2: controles

BT3: acessórios

RT: PlayStation 1 (Marca)

SC: HD Hardware

### **DualShock 2**

BT1: DualShock

BT2: controles

BT3: acessórios

RT: PlayStation 2 (Marca)

SC: HD Hardware

### **DualShock 3**

BT1: DualShock

BT2: controles

BT3: acessórios

RT: PlayStation 3 (Marca)

SC: HD Hardware

### **DualShock 4**

BT1: DualShock

BT2: controles

BT3: acessórios

RT: PlayStation 4 (Marca)

PlayStation VR

SC: HD Hardware

### **E3**

USE: **Eletronic Entertainment Expo**

### **EA Canada**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **eject**

BT1: [reais]

SC: AC Ações

### **Eletronic Entertainment Expo**

UF: E3

BT1: eventos

RT: Los Angeles

SC: PS Personalidades

### *engines gráficas*

USE: **game engines**

### **Enix**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Epic Games**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Epoch**

BT1: marcas

RT: Cassette Vision

Epoch TV Block

Epoch TV Tennis

SC: PS Personalidades

### **Epoch TV Block**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Epoch

SC: HD Hardware

### **Epoch TV Tennis**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Epoch

SC: HD Hardware

### **esportes**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Pong

Tennis for Two

SC: SW Software

### **Estados Unidos**

NTP1: Anaheim

NTP1: Los Angeles

RT: Microsoft

SC: LG Lugares

### **estratégia**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Sid Meier's Pirates!

StarCraft

SC: SW Software

### **eventos**

NT1: BlizzCon

NT1: Brasil Game Show

NT1: Eletronic Entertainment Expo

NT1: Gamercom

NT1: Gamescom

NT1: Paris Games Week

NT1: Tokyo Game Show

SC: PS Personalidades

### **Ezio Auditore**

BT1: personagens



RT: Ubisoft Montreal  
 SC: PS Personalidades

### **Fairchild Channel F**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
 Fairchild Semiconductor  
 SC: HD Hardware

### **Fairchild Semiconductor**

BT1: marcas  
 RT: Fairchild Channel F  
 SC: PS Personalidades

### *Famicom*

USE: **Nintendo Entertainment System (Console)**

### **Famicom Disk System**

BT1: acessórios  
 RT: Nintendo  
 Super Nintendo (Console)  
 SC: HD Hardware

### **festa**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 SC: SW Software

### **fios conectores**

BT1: controles  
 BT2: acessórios  
 RT: conexão  
 SC: HD Hardware

### **Florianópolis**

BTP1: Santa Catarina  
 BTP2: Brasil  
 RT: Gamercom  
 SC: LG Lugares

### **Flower**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: aventura  
 single-player  
 SC: SW Software

**Football**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
 Mattel Electronics  
 SC: HD Hardware

**Fox Engine**

BT1: game engines  
 RT: Hideo Kojima  
 Konami  
 SC: SW Software

**França**

NTP1: Paris  
 SC: LG Lugares

**Frostbite Engine**

BT1: game engines  
 SC: SW Software

**Galaxy Game**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: arcade  
 máquinas de fliperama  
 SC: SW Software

**Game & Watch**

UF: Oil Panic  
 BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1980  
 Donkey Kong  
 Nintendo  
 SC: HD Hardware

**Game Boy (Console)**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1980  
 Game Boy (Marca)  
 Tetris  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

**Game Boy (Marca)**

NT1: Game Boy Advance (Marca)

BT1: Nintendo

BT2: marcas

RT: Game Boy (Console)

Game Boy Color

Game Boy Light

Game Boy Micro

Game Boy Pocket

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Game Boy Advance (Console)**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

Game Boy Advance (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Game Boy Advance (Marca)**

BT1: Game Boy (Marca)

BT2: Nintendo

BT3: marcas

RT: Game Boy Advance (Console)

Game Boy Advance SP

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Game Boy Advance SP**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

Game Boy Advance (Marca)

SC: HD Hardware

**Game Boy Color**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1990

Game Boy (Marca)

SC: HD Hardware

**Game Boy Light**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Game Boy (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **Game Boy Micro**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 2000  
 Game Boy (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **Game Boy Pocket**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Game Boy (Marca)  
 SC: HD Hardware

### *game engines*

UF: **engines gráficas**

### **motor gráfico**

NT1: Fox Engine  
 NT1: Frostbite Engine  
 NT1: Havok  
 NT1: Rockstar Advanced Game Engine  
 NT1: RPG Maker  
 NT1: Unity  
 NT1: Unreal Engine  
 SC: SW Software

### **Game Freak**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Nintendo  
 Satoshi Tajiri  
 SC: PS Personalidades

### **Game Gear (Console)**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Game Gear (Marca)  
 Sega

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

**Game Gear (Marca)**

BT1: Sega

BT2: marcas

RT: Game Gear (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**GameCube (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 6ª geração

década de 2000

GameCube (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**GameCube (Marca)**

BT1: Nintendo

BT2: marcas

RT: GameCube (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Gamepad**

BT1: controles

BT2: acessórios

RT: Wii U (Console)

Wii U (Marca)

SC: HD Hardware

**Gamercom**

BT1: eventos

RT: Florianópolis

SC: PS Personalidades

*gamers*USE: **jogadores****Gamescom**

BT1: eventos

RT: Colônia

SC: PS Personalidades

**GameShark**

BT1: acessórios

RT: PlayStation 1 (Console)

SC: HD Hardware

*Genesis*USE: **Megadrive (Marca)****Gizmondo**

BT1: consoles portáteis

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

Tiger Telematics

SC: HD Hardware

**gráficos**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

DEF: Jogos por meio dos quais a interação com o ambiente se dá por meio de cliques na tela.

SC: SW Software

**Grand Theft Auto 5**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

PlayStation 3 (Console)

PlayStation 4 (Console)

Rockstar Advanced Game Engine

Rockstar North

Xbox 360 (Console)

Xbox One (Console)

SC: SW Software

**hack'n'slash**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

SC: SW Software

**HAL Laboratory**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

**Halcyon**

BT1: computadores

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

RDI Video System

SC: HD Hardware

**Half-Life 2**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: primeira pessoa  
 tiro  
 Valve  
 SC: SW Software

**Halo 2**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: Bungie  
 Master Chief  
 Microsoft  
 primeira pessoa  
 tiro  
 Xbox (Console)  
 SC: SW Software

**Halo 2600**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 aventura  
 SC: SW Software

**Harmonix**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**Hasbro**

BT1: marcas  
 RT: NEMO  
 SC: PS Personalidades

**Havok**

BT1: game engines  
 SC: SW Software

**Henry's**

BT1: marcas  
 RT: Video Sport MK2  
 SC: PS Personalidades

**Hideo Kojima**

BT1: criadores  
 BT2: pessoas  
 RT: Fox Engine  
 Konami  
 Metal Gear Solid

PlayStation  
Solid Snake  
Sony  
SC: PS Personalidades

### **Hironobu Sakaguchi**

BT1: criadores  
BT2: pessoas  
SC: PS Personalidades

### **Hitachi**

BT1: marcas  
RT: Hitachi TV-Game VG-104  
SC: PS Personalidades

### **Hitachi TV-Game VG-104**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: década de 1970  
Hitachi  
Pong  
SC: PS Personalidades

### **horror**

BT1: [gêneros]  
BT2: jogos  
RT: Resident Evil  
SC: SW Software

### **IBM**

BT1: marcas  
RT: IBM 1130 Computing System  
IBM 701  
IBM 7094  
SC: PS Personalidades

### **IBM 1130 Computing System**

BT1: computadores  
RT: década de 1960  
IBM  
SC: HD Hardware

### **IBM 701**

BT1: computadores  
RT: década de 1950  
IBM  
SC: HD Hardware



**IBM 7094**

BT1: computadores  
 RT: década de 1960  
 IBM  
 SC: HD Hardware

**Id Software**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades  
 Infinity Ward  
 BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**Insomniac Games**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades  
 instalação  
 BT1: [reais]  
 RT: jogos  
 SC: AC Ações

**Intelligent Systems**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**Intellivision**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Bandai  
 década de 1970  
 Mattel Electronics  
 SC: HD Hardware

**Interton**

BT1: marcas  
 RT: Interton VC-4000  
 SC: PS Personalidades

**Interton VC-4000**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
 Interton  
 SC: HD Hardware

**Irrational Games**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**Japão**

NTP1: Chiba

RT: Nintendo

Sony

SC: LG Lugares

**jogadores**

UF: gamers

NT1: jogadores casuais

NT1: jogadores hardcore

BT1: pessoas

RT: jogos

SC: PS Personalidades

**jogadores casuais**

BT1: jogadores

BT2: pessoas

RT: Wii (Marca)

Wii U (Marca)

SC: PS Personalidades

**jogadores hardcore**

BT1: jogadores

BT2: pessoas

SC: PS Personalidades

**jogos**

NT1: [gêneros]

NT2: ação

NT2: arcade

NT2: aventura

NT2: aviação

NT2: beat'em up

NT2: construção

NT2: corrida

NT2: defesa de torre

NT2: esportes

NT2: estratégia

NT2: festa

NT2: gráficos

NT2: hack'n'slash

NT2: horror

NT2: linear

NT2: luta

NT2: massive multiplayer online

NT2: multiplayer

NT2: mundo aberto

NT2: música

NT2: plataforma

NT2: primeira pessoa

NT2: quebra-cabeças  
NT2: ritmo  
NT2: role-playing game  
NT2: shoot'em ups  
NT2: simulação  
NT2: single-player  
NT2: sobrevivência  
NT2: stealth  
NT2: tempo real  
NT2: terceira pessoa  
NT2: tiro  
NT2: turnos  
NT1: [títulos]  
NT2: Baldur's Gate 2  
NT2: Breakout  
NT2: Chrono Trigger  
NT2: Deus Ex  
NT2: Donkey Kong  
NT2: Doom  
NT2: Flower  
NT2: Galaxy Game  
NT2: Grand Theft Auto 5  
NT2: Half-Life 2  
NT2: Halo 2  
NT2: Halo 2600  
NT2: Metal Gear Solid  
NT2: Metroid  
NT2: Minecraft  
NT2: Mortal Kombat  
NT2: Pac-Man  
NT2: Pong  
NT2: Portal  
NT2: Portal 2  
NT2: Resident Evil  
NT2: Sid Meier's Pirates!  
NT2: Sim City  
NT2: Sonic the Hedgehog  
NT2: Space Invaders  
NT2: Space War  
NT2: StarCraft  
NT2: Street Fighter 2  
NT2: Super Mario 64  
NT2: Super Mario Bros.  
NT2: Super Mario Bros. 3  
NT2: Super Mario World  
NT2: Super Metroid  
NT2: Tennis for Two  
NT2: Tetris  
NT2: The Legend of Zelda  
NT2: The Legend of Zelda: A Link to the Past

NT2: The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 NT2: The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 NT2: Tomb Raider  
 NT2: Ultima Online  
 NT2: Virtua Fighter  
 NT2: WipEout  
 NT2: Wolfenstein 3D  
 NT2: World of Warcraft  
 RT: cheating  
     instalação  
     jogadores  
     loading  
 SC: SW Software

### **John Carmack**

BT1: criadores  
 BT2: pessoas  
 SC: PS Personalidades

### **Joy-Con**

BT1: controles  
 BT2: acessórios  
 RT: Switch (Console)  
     Switch (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **Kinect**

BT1: acessórios  
 RT: Xbox 360 (Console)  
     Xbox 360 (Marca)  
     Xbox 360 Slim  
     Xbox 360 Super Slim  
     Xbox One (Console)  
     Xbox One (Marca)  
     Xbox One S  
     Xbox One X  
 SC: HD Hardware

### **Kirby**

BT1: personagens  
 RT: Nintendo  
 SC: PS Personalidades

### **kits de desenvolvimento de software**

UF: devkit  
     SDK  
 RT: desenvolvimento  
     programação  
     programadores

DEF: Aparelhos utilizados por desenvolvedores e fornecidos pelas fabricantes de consoles para que jogos e aplicativos sejam criados para seus videogames.

SC: HD Hardware

### **Konami**

BT1: desenvolvedores

RT: Fox Engine

Hideo Kojima

Metal Gear Solid

Solid Snake

SC: PS Personalidades

### **Konix**

BT1: marcas

RT: Konix Multisystem

SC: PS Personalidades

### **Konix Multisystem**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

Konix

SC: HD Hardware

### **Level-5**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **linear**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

SC: SW Software

### **Lisa**

BT1: computadores

RT: Apple

década de 1980

SC: HD Hardware

### **loading**

UF: carregamento

BT1: [virtuais]

RT: jogos

DEF: Processo que envolve o carregamento dos dados contidos na memória de uma mídia para a memória do sistema, para que possam ser lidos e processados.

SC: AC Ações

### **Looking Glass Studios**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Los Angeles**

BTP1: Estados Unidos

RT: Eletronic Entertainment Expo

SC: LG Lugares

### **LucasArts**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Luigi**

BT1: personagens

RT: Nintendo

Super Mario Bros.

SC: PS Personalidades

### **luta**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Mortal Kombat

Street Fighter 2

Virtua Fighter

SC: SW Software

### **Macintosh**

BT1: computadores

RT: Apple

década de 1980

SC: HD Hardware

### **Magnavox**

NT1: Odyssey (Marca)

NT1: Odyssey<sup>2</sup> (Marca)

NT1: Odyssey3 (Marca)

BT1: marcas

RT: CD-i

Odyssey 100

Odyssey<sup>2</sup> (Console)

Odyssey3 (Console)

SC: PS Personalidades

### **máquinas de fliperama**

RT: Breakout

Donkey Kong

Galaxy Game

Mortal Kombat

Pong

Space Invaders

Space War

Tennis for Two  
SC: HD Hardware

# **marcas**

NT1: Alienware  
NT1: Amiga Technologies  
NT1: Amstrad  
NT1: Apple  
NT1: Atari  
NT2: Atari 2600 (Marca)  
NT2: Atari 5200 (Marca)  
NT2: Atari 7800 (Marca)  
NT2: Atari Jaguar (Marca)  
NT2: Atary Lynx (Marca)  
NT1: Bally  
NT1: Bandai  
NT1: Casio  
NT1: Coleco  
NT1: Commodore International  
NT1: Epoch  
NT1: Fairchild Semiconductor  
NT1: Hasbro  
NT1: Henry's  
NT1: Hitachi  
NT1: IBM  
NT1: Interton  
NT1: Konix  
NT1: Magnavox  
NT2: Odyssey (Marca)  
NT2: Odyssey<sup>2</sup> (Marca)  
NT2: Odyssey3 (Marca)  
NT1: Mattel Electronics  
NT1: Microsoft  
NT2: Xbox (Marca)  
NT2: Xbox 360 (Marca)  
NT2: Xbox One (Marca)  
NT1: Milton Bradley  
NT1: NEC  
NT1: Nintendo  
NT2: 3DS (Marca)  
NT2: DS (Marca)  
NT2: Game Boy (Marca)  
NT3: Game Boy Advance (Marca)  
NT2: GameCube (Marca)  
NT2: Nintendo 64 (Marca)  
NT2: Nintendo Entertainment System (Marca)  
NT2: Super Nintendo (Marca)  
NT2: Switch (Marca)  
NT2: Virtual Boy (Marca)  
NT2: Wii (Marca)

NT2: Wii U (Marca)  
 NT1: Panasonic  
 NT2: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)  
 NT1: Parker Brothers  
 NT1: Philips  
 NT2: Odyssey<sup>2</sup> (Marca)  
 NT1: Razer  
 NT1: RCA  
 NT1: RDI Video System  
 NT1: Sanyo  
 NT2: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)  
 NT1: Sega  
 NT2: Dreamcast (Marca)  
 NT2: Game Gear (Marca)  
 NT2: Master System (Marca)  
 NT2: Megadrive (Marca)  
 NT2: Saturn (Marca)  
 NT2: SG-1000 (Marca)  
 NT1: Selection  
 NT1: Sony  
 NT2: PlayStation  
 NT3: PlayStation 1 (Marca)  
 NT3: PlayStation 2 (Marca)  
 NT3: PlayStation 3 (Marca)  
 NT3: PlayStation 4 (Marca)  
 NT3: PlayStation Portable (Marca)  
 NT3: PlayStation Vita (Marca)  
 NT1: Steepler Company  
 NT1: Tectoy  
 NT1: The Sales Team  
 NT1: Tiger Telematics  
 NT1: Zanussi  
 SN: Este descritor e seus termos genéricos devem ser utilizados para referenciar as marcas de fabricantes ou de produtos relacionados a consoles e computadores.  
 SC: PS Personalidades

## **Mario**

BT1: personagens  
 RT: Nintendo  
 Super Mario 64  
 Super Mario Bros.  
 Super Mario Bros. 3  
 Super Mario World  
 SC: PS Personalidades

## **Masaya Matsuura**

BT1: criadores  
 BT2: pessoas  
 SC: PS Personalidades



**massive multiplayer online**

UF: MMO

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Ultima Online

World of Warcraft

SC: SW Software

**Master Chief**

BT1: personagens

RT: Bungie

Halo 2

SC: PS Personalidades

**Master System (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 3ª geração

década de 1980

Master System (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Master System (Marca)**

BT1: Sega

BT2: marcas

RT: Master System (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Mattel Electronics**

BT1: marcas

RT: Auto Race

consoles portáteis

Football

Intellivision

SC: PS Personalidades

**Maxis**

BT1: desenvolvedores

RT: Sim City

Will Wright

SC: PS Personalidades

**Megadrive (Console)**

UF: Sega CD

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles  
 RT: 4ª geração  
     década de 1980  
     Megadrive (Marca)  
     Mortal Kombat  
     Sega 32X  
     Sonic the Hedgehog  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Megadrive (Marca)**

UF: Genesis  
 BT1: Sega  
     BT2: marcas  
 RT: Megadrive (Console)  
     Sega 32X  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware  
     construído.  
 SC: PS Personalidades

### **Memory Card**

BT1: acessórios  
 RT: PlayStation 1 (Console)  
     PlayStation 1 (Marca)  
     PlayStation 1 Slim  
     PlayStation 2 (Console)  
     PlayStation 2 (Marca)  
     PlayStation 2 Slim  
 SC: HD Hardware

### **Merlin**

BT1: consoles portáteis  
     BT2: [uso]  
     BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
     Parker Brothers  
 SC: HD Hardware

### **Metal Gear Solid**

BT1: [títulos]  
     BT2: jogos  
 RT: Hideo Kojima  
     Konami  
     PlayStation 1 (Console)  
     Solid Snake  
     stealth  
 SC: SW Software

### **Metroid**

BT1: [títulos]

BT2: jogos  
 RT: ação  
     aventura  
     Nintendo  
     Nintendo Entertainment System (Console)  
     quebra-cabeças  
     Samus Aran  
 SC: SW Software

### **Michael Morhaime**

BT1: criadores  
     BT2: pessoas  
 RT: Blizzard Entertainment  
 SC: PS Personalidades

### **MicroProse**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### **Microsoft**

NT1: Xbox (Marca)  
 NT1: Xbox 360 (Marca)  
 NT1: Xbox One (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: Estados Unidos  
     Halo 2  
     Rare  
 SC: PS Personalidades

### **MicroVision**

BT1: consoles portáteis  
     BT2: [uso]  
         BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
     Milton Bradley  
 SC: HD Hardware

### **Midway**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### **Milton Bradley**

BT1: marcas  
 RT: MicroVision  
     Vectrex  
 SC: PS Personalidades

### **Minecraft**

BT1: [títulos]  
     BT2: jogos

RT: mundo aberto  
 role-playing game  
 sobrevivência  
 SC: SW Software

### *MMO*

USE: **massive multiplayer online**

### **Mortal Kombat**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: luta  
 máquinas de fliperama  
 Megadrive (Console)  
 Super Nintendo (Console)  
 SC: SW Software

### *motor gráfico*

USE: **game engines**

### **motores de vibração**

BT1: controles  
 BT2: acessórios  
 SC: HD Hardware

### **MSX**

BT1: computadores  
 RT: década de 1980  
 Panasonic  
 Philips  
 Sony  
 SC: HD Hardware

### **MSX2**

BT1: computadores  
 RT: década de 1980  
 Panasonic  
 Philips  
 Sony  
 SC: HD Hardware

### **multiplayer**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: Doom  
 SC: SW Software

### **mundo aberto**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos

RT: Minecraft  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 SC: SW Software

### **música**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 SC: SW Software

### **Namco**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Pac-Man  
 SC: PS Personalidades

### **Naughty Dog**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### **NEC**

BT1: marcas  
 RT: PC Engine  
 SC: PS Personalidades

### **NEMO**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1980  
 Hasbro  
 SC: HD Hardware

### **Neo Geo (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Neo Geo (Marca)  
 SNK  
 SC: HD Hardware

### **Neo Geo (Marca)**

BT1: SNK  
 BT2: desenvolvedores  
 RT: Neo Geo (Console)  
 SC: PS Personalidades

### **NES**

USE: **Nintendo Entertainment System (Marca)**

**Neversoft**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**New 2DS XL**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010  
 SC: HD Hardware

**New 3DS**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010  
 SC: HD Hardware

**New 3DS XL**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 3DS (Marca)  
 década de 2010  
 SC: HD Hardware

**Nintendo**

NT1: 3DS (Marca)  
 NT1: DS (Marca)  
 NT1: Game Boy (Marca)  
 NT2: Game Boy Advance (Marca)  
 NT1: GameCube (Marca)  
 NT1: Nintendo 64 (Marca)  
 NT1: Nintendo Entertainment System (Marca)  
 NT1: Super Nintendo (Marca)  
 NT1: Switch (Marca)  
 NT1: Virtual Boy (Marca)  
 NT1: Wii (Marca)  
 NT1: Wii U (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: CD-i  
 Color TV Game 15  
 Color TV Game 6  
 Color TV Game Block Breaker  
 Color TV Game Racing 112  
 Donkey Kong  
 Famicom Disk System  
 Game & Watch

Game Freak  
 Japão  
 Kirby  
 Luigi  
 Mario  
 Metroid  
 Nintendo 64 (Console)  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 Pikachu  
 Samus Aran  
 Shigeru Miyamoto  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 SC: PS Personalidades

### **Nintendo 64 (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 5ª geração  
 década de 1990  
 Nintendo  
 Nintendo 64 (Marca)  
 Nintendo 64 DD  
 Super Mario 64  
 The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Nintendo 64 (Marca)**

BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: Nintendo 64 (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **Nintendo 64 DD**

BT1: acessórios  
 RT: Nintendo 64 (Console)  
 SC: HD Hardware

### **Nintendo Entertainment Analysis and Development**

BT1: desenvolvedores  
 RT: The Legend of Zelda: Ocarina of Time  
 SC: PS Personalidades

### **Nintendo Entertainment System (Console)**

UF: Famicom  
 BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]

BT3: consoles  
 RT: 3ª geração  
 década de 1980  
 Dendy  
 Metroid  
 Nintendo  
 Nintendo Entertainment System (Marca)  
 R.O.B.  
 Satellaview  
 Super Mario Bros.  
 Super Mario Bros. 3  
 The Legend of Zelda  
 UFO A500 II  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem dos próprios aparelhos de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Nintendo Entertainment System (Marca)**

UF: NES  
 BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: Nintendo Entertainment System (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **Nolan Bushnell**

RT: Atari  
 SC: PS Personalidades

### **Nunchuck**

BT1: controles  
 BT2: acessórios  
 RT: Wii (Console)  
 Wii (Marca)  
 Wii Mini  
 WiiMote  
 SC: HD Hardware

### **Odyssey (Console)**

UF: Brown Box  
 BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 1ª geração  
 década de 1970  
 Odyssey (Marca)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware



**Odyssey (Marca)**

BT1: Magnavox

BT2: marcas

RT: Odyssey (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Odyssey 100**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Magnavox

Pong

SC: HD Hardware

**Odyssey<sup>2</sup> (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Magnavox

Odyssey<sup>2</sup> (Marca)

Philips

SC: HD Hardware

**Odyssey<sup>2</sup> (Marca)**

BT1: Magnavox

BT2: marcas

BT1: Philips

BT2: marcas

RT: Odyssey<sup>2</sup> (Console)

SC: PS Personalidades

**Odyssey3 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

Magnavox

Odyssey3 (Marca)

SC: HD Hardware

**Odyssey3 (Marca)**

BT1: Magnavox

BT2: marcas

RT: Odyssey3 (Console)

SC: PS Personalidades

*Oil Panic*USE: **Game & Watch****Origin Systems**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

**Pac-Man**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

arcade

Atari 2600 (Console)

Namco

SC: SW Software

**Panasonic**

NT1: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)

BT1: marcas

RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

MSX

MSX2

SC: PS Personalidades

**Paris**

BTP1: França

RT: Paris Games Week

SC: LG Lugares

**Paris Games Week**

UF: PGW

BT1: eventos

RT: Paris

SC: PS Personalidades

**Parker Brothers**

BT1: marcas

RT: Merlin

SC: PS Personalidades

**PC Engine**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

NEC

SC: HD Hardware

**personagens**

NT1: Cloud Strife

NT1: Ezio Auditore  
 NT1: Kirby  
 NT1: Luigi  
 NT1: Mario  
 NT1: Master Chief  
 NT1: Pikachu  
 NT1: Samus Aran  
 NT1: Solid Snake  
 NT1: Sonic  
 SC: PS Personalidades

### **peessoas**

NT1: criadores  
   NT2: David Jones  
   NT2: Hideo Kojima  
   NT2: Hironobu Sakaguchi  
   NT2: John Carmack  
   NT2: Masaya Matsuura  
   NT2: Michael Morhaime  
   NT2: Satoshi Tajiri  
   NT2: Shigeru Miyamoto  
   NT2: Sid Meier  
   NT2: Will Wright  
 NT1: designers  
 NT1: jogadores  
   NT2: jogadores casuais  
   NT2: jogadores hardcore  
 NT1: programadores  
 NT1: roteiristas  
 NT1: testadores  
 SC: PS Personalidades

### *PGW*

USE: **Paris Games Week**

### **Philips**

NT1: Odyssey<sup>2</sup> (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: CD-i  
   MSX  
   MSX2  
   Odyssey<sup>2</sup> (Console)  
   Videopac G7400  
 SC: PS Personalidades

### **Pikachu**

BT1: personagens  
 RT: Nintendo  
 SC: PS Personalidades

**Ping-O-Tronic**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
 Zanussi  
 SC: HD Hardware

**Pippin**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Apple  
 Bandai  
 década de 1990  
 SC: HD Hardware

**plataforma**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: Sonic the Hedgehog  
 Super Mario 64  
 Super Mario Bros.  
 Super Mario Bros. 3  
 Super Mario World  
 SC: SW Software

**Playmore**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 4ª geração  
 década de 1990  
 SNK  
 SC: HD Hardware

**PlayStation**

NT1: PlayStation 1 (Marca)  
 NT1: PlayStation 2 (Marca)  
 NT1: PlayStation 3 (Marca)  
 NT1: PlayStation 4 (Marca)  
 NT1: PlayStation Portable (Marca)  
 NT1: PlayStation Vita (Marca)  
 BT1: Sony  
 BT2: marcas  
 RT: DualShock  
 Hideo Kojima  
 SC: PS Personalidades

**PlayStation 1 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 5ª geração

década de 1990

GameShark

Memory Card

Metal Gear Solid

PlayStation 1 (Marca)

Resident Evil

Tomb Raider

WipEout

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**PlayStation 1 (Marca)**

UF: PS1

PSone

BT1: PlayStation

BT2: Sony

BT3: marcas

RT: DualShock 1

Memory Card

PlayStation 1 (Console)

PlayStation 1 Slim

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**PlayStation 1 Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 5ª geração

década de 2000

Memory Card

PlayStation 1 (Marca)

SC: HD Hardware

**PlayStation 2 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 6ª geração

década de 2000

Memory Card

PlayStation 2 (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**PlayStation 2 (Marca)**

UF: PS2

BT1: PlayStation

BT2: Sony

BT3: marcas

RT: DualShock 2

Memory Card

PlayStation 2 (Console)

PlayStation 2 Slim

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**PlayStation 2 Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 6ª geração

década de 2000

Memory Card

PlayStation 2 (Marca)

SC: HD Hardware

**PlayStation 3 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2000

Grand Theft Auto 5

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation Eye

Sixaxis

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**PlayStation 3 (Marca)**

UF: PS3

BT1: PlayStation

BT2: Sony

BT3: marcas

RT: DualShock 3

PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

PlayStation Eye

PlayStation Move

Sixaxis

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **PlayStation 3 Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2000

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation Eye

Sixaxis

SC: HD Hardware

### **PlayStation 3 Super Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2010

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation Eye

Sixaxis

SC: HD Hardware

### **PlayStation 4 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

Grand Theft Auto 5

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera

PlayStation VR

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **PlayStation 4 (Marca)**

UF: PS4

BT1: PlayStation

BT2: Sony

BT3: marcas

RT: DualShock 4

PlayStation 4 (Console)

PlayStation 4 Pro

PlayStation 4 Slim

PlayStation Camera

PlayStation Move

PlayStation VR

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **PlayStation 4 Pro**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera

PlayStation VR

SC: HD Hardware

### **PlayStation 4 Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera

PlayStation VR

SC: HD Hardware

### **PlayStation Camera**

BT1: acessórios

RT: PlayStation 4 (Console)

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation 4 Pro

PlayStation 4 Slim

PlayStation Move

SC: HD Hardware

### **PlayStation Eye**

BT1: acessórios

RT: PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

PlayStation Move

SC: HD Hardware

### **PlayStation Move**

BT1: controles

BT2: acessórios

RT: PlayStation 3 (Marca)

PlayStation 4 (Marca)

PlayStation Camera



PlayStation Eye  
 PlayStation VR  
 SC: HD Hardware

### **Playstation Portable (Console)**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 2000  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **PlayStation Portable (Marca)**

UF: PSP  
 BT1: PlayStation  
 BT2: Sony  
 BT3: marcas  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **PlayStation Vita (Console)**

BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 2010  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **PlayStation Vita (Marca)**

UF: PS Vita  
 BT1: PlayStation  
 BT2: Sony  
 BT3: marcas  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **PlayStation VR**

BT1: acessórios  
 RT: DualShock 4  
     PlayStation 4 (Console)  
     PlayStation 4 (Marca)  
     PlayStation 4 Pro  
     PlayStation 4 Slim  
     PlayStation Move  
 SC: HD Hardware

### **Polyphony Digital**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Pong**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: arcade

Atari 2600 (Console)

Atari Pong

esportes

Hitachi TV-Game VG-104

máquinas de fliperama

Odyssey 100

Sears Tele-Games Pong

SC: SW Software

### **PopCap Games**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

### **Portal**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: primeira pessoa

quebra-cabeças

Valve

SC: SW Software

### **Portal 2**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: primeira pessoa

quebra-cabeças

Valve

SC: SW Software

### **pressão**

BT1: [reais]

RT: botões

SC: AC Ações

### **primeira pessoa**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Doom

Half-Life 2

Halo 2

Portal

Portal 2

Wolfeinstein 3D

SC: SW Software

**programação**

BT1: [reais]  
 RT: kits de desenvolvimento de software  
     programadores  
 SC: AC Ações

**programadores**

BT1: pessoas  
 RT: kits de desenvolvimento de software  
     programação  
 SC: PS Personalidades

*PS Vita*

USE: **PlayStation Vita (Marca)**

*PS1*

USE: **PlayStation 1 (Marca)**

*PS2*

USE: **PlayStation 2 (Marca)**

*PS3*

USE: **PlayStation 3 (Marca)**

*PS4*

USE: **PlayStation 4 (Marca)**

*PSone*

USE: **PlayStation 1 (Marca)**

*PSP*

USE: **PlayStation Portable (Marca)**

**quebra-cabeças**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 RT: Metroid  
     Portal  
     Portal 2  
     Super Metroid  
     Tetris  
 SC: SW Software

**R.O.B.**

BT1: acessórios  
 RT: Nintendo Entertainment System (Console)  
 SC: HD Hardware

**RAGE**

USE: **Rockstar Advanced Game Engine**

**Rare**

BT1: desenvolvedores  
 RT: Microsoft  
 SC: PS Personalidades

**Razer**

BT1: marcas  
 SC: PS Personalidades

**RCA**

BT1: marcas  
 RT: RCA Studio II  
 SC: PS Personalidades

**RCA Studio II**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1970  
 RCA  
 SC: HD Hardware

**RDI Video System**

BT1: marcas  
 RT: Halcyon  
 SC: PS Personalidades

**Relic Entertainment**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**reloading**

BT1: [virtuais]  
 SC: AC Ações

**Resident Evil**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: horror  
 PlayStation 1 (Console)  
 sobrevivência  
 SC: SW Software

**Retro Studios**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**ritmo**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos

SC: SW Software

### **Rockstar Advanced Game Engine**

UF: RAGE

BT1: game engines

RT: Grand Theft Auto 5

Rockstar North

SC: SW Software

### **Rockstar North**

BT1: desenvolvedores

RT: Grand Theft Auto 5

Rockstar Advanced Game Engine

SC: PS Personalidades

### **role-playing game**

UF: RPG

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Baldur's Gate 2

Chrono Trigger

Deus Ex

Minecraft

The Legend of Zelda

The Legend of Zelda: A Link to the Past

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SC: SW Software

### **roteiristas**

BT1: pessoas

DEF: Junto com os produtores, eles trabalham para montar um roteiro dos jogos que tenha começo, meio e fim, além de algumas reviravoltas.

SC: PS Personalidades

### *RPG*

USE: **role-playing game**

### **RPG Maker**

BT1: game engines

SC: SW Software

### **Samus Aran**

BT1: personagens

RT: Metroid

Nintendo

Super Metroid

SC: PS Personalidades

**Santa Catarina**

NTP1: Florianópolis

BTP1: Brasil

SC: LG Lugares

**Sanyo**

NT1: 3DO Interactive Multiplayer (Marca)

BT1: marcas

RT: 3DO Interactive Multiplayer (Console)

SC: PS Personalidades

**São Paulo (Cidade)**

BTP1: São Paulo (Estado)

BTP2: Brasil

RT: Brasil Game Show

SC: LG Lugares

**São Paulo (Estado)**

NTP1: São Paulo (Cidade)

BTP1: Brasil

SC: LG Lugares

**Satellaview**

BT1: acessórios

RT: Nintendo Entertainment System (Console)

SC: HD Hardware

**Satoshi Tajiri**

BT1: criadores

BT2: pessoas

RT: Game Freak

SC: PS Personalidades

**Saturn (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 5ª geração

década de 1990

Saturn (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Saturn (Marca)**

BT1: Sega

BT2: marcas

RT: Saturn (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**SCE Japan Studio**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

**SCE Santa Monica Studio**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

*SDK*

USE: **kits de desenvolvimento de software**

**Sears Tele-Games Pong**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Atari  
   Atari Pong  
   década de 1970  
   Pong  
 SC: HD Hardware

**Sega**

NT1: Dreamcast (Marca)  
 NT1: Game Gear (Marca)  
 NT1: Master System (Marca)  
 NT1: Megadrive (Marca)  
 NT1: Saturn (Marca)  
 NT1: SG-1000 (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: Game Gear (Console)  
   Sega 32X  
   Sonic  
   Sonic the Hedgehog  
   Virtua Fighter  
 SC: PS Personalidades

**Sega 32X**

BT1: acessórios  
 RT: Megadrive (Console)  
   Megadrive (Marca)  
   Sega  
 SC: HD Hardware

**Sega AM2**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

*Sega CD*

USE: **Megadrive (Console)**

**Selection**

BT1: marcas  
 RT: UFO A500 II  
 SC: PS Personalidades

**SG-1000 (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: década de 1980  
 SG-1000 (Marca)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

**SG-1000 (Marca)**

BT1: Sega  
 BT2: marcas  
 RT: SG-1000 (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

**Shigeru Miyamoto**

BT1: criadores  
 BT2: pessoas  
 RT: Nintendo  
 SC: PS Personalidades

**shoot'em ups**

BT1: [gêneros]  
 BT2: jogos  
 SC: SW Software

**Sid Meier**

BT1: criadores  
 BT2: pessoas  
 RT: Sid Meier's Pirates!  
 SC: PS Personalidades

**Sid Meier's Pirates!**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 aventura  
 estratégia  
 Sid Meier  
 SC: SW Software

**Sierra**

BT1: desenvolvedores



SC: PS Personalidades

### **Sim City**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: Maxis

simulação

SC: SW Software

### **simulação**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Sim City

SC: SW Software

### **single-player**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Doom

Flower

SC: SW Software

### **Sixaxis**

BT1: controles

BT2: acessórios

RT: PlayStation 3 (Console)

PlayStation 3 (Marca)

PlayStation 3 Slim

PlayStation 3 Super Slim

SC: HD Hardware

### **SNES**

USE: **Super Nintendo (Marca)**

### **SNK**

NT1: Neo Geo (Marca)

BT1: desenvolvedores

RT: Neo Geo (Console)

Playmore

SC: PS Personalidades

### **sobrevivência**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Minecraft

Resident Evil

SC: SW Software

### **Solid Snake**

BT1: personagens

RT: Hideo Kojima  
 Konami  
 Metal Gear Solid  
 SC: PS Personalidades

### **Sonic**

BT1: personagens  
 RT: Sega  
 Sonic the Hedgehog  
 SC: PS Personalidades

### **Sonic Team**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### **Sonic the Hedgehog**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 Megadrive (Console)  
 plataforma  
 Sega  
 Sonic  
 SC: SW Software

### **Sony**

NT1: PlayStation  
 NT2: PlayStation 1 (Marca)  
 NT2: PlayStation 2 (Marca)  
 NT2: PlayStation 3 (Marca)  
 NT2: PlayStation 4 (Marca)  
 NT2: PlayStation Portable (Marca)  
 NT2: PlayStation Vita (Marca)  
 BT1: marcas  
 RT: Hideo Kojima  
 Japão  
 MSX  
 MSX2  
 SC: PS Personalidades

### **Space Invaders**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 arcade  
 Atari 2600 (Console)  
 máquinas de fliperama  
 SC: SW Software

**Space War**

BT1: jogos

RT: ação

arcade

máquinas de fliperama

SC: SW Software

**SquareSoft**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

**StarCraft**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: estratégia

SC: SW Software

**stealth**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Metal Gear Solid

SC: SW Software

**Steepler Company**

BT1: marcas

RT: Dendy

SC: PS Personalidades

**Street Fighter 2**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: Capcom

luta

SC: SW Software

**Super Cassette Vision**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

SC: HD Hardware

*Super Famicom*USE: **Super Nintendo (Console)****Super Mario 64**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

Mario

Nintendo 64 (Console)  
 plataforma  
 SC: SW Software

### **Super Mario Bros.**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 Luigi  
 Mario  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 plataforma  
 SC: SW Software

### **Super Mario Bros. 3**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 Mario  
 Nintendo Entertainment System (Console)  
 plataforma  
 SC: SW Software

### **Super Mario World**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 Mario  
 plataforma  
 Super Nintendo (Console)  
 SC: SW Software

### **Super Metroid**

BT1: [títulos]  
 BT2: jogos  
 RT: ação  
 quebra-cabeças  
 Samus Aran  
 Super Nintendo (Console)  
 SC: SW Software

### *Super NES*

USE: **Super Nintendo (Console)**

### **Super Nintendo (Console)**

UF: Super Famicom  
 Super NES  
 BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles

RT: 4ª geração  
 CD-i  
 década de 1990  
 Famicom Disk System  
 Mortal Kombat  
 Super Mario World  
 Super Metroid  
 Super Nintendo (Marca)  
 The Legend of Zelda: A Link to the Past  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Super Nintendo (Marca)**

UF: SNES  
 BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: CD-i  
 Super Nintendo (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **SuperVision 8000**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: Bandai  
 década de 1970  
 SC: HD Hardware

### **Switch (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 BT1: consoles portáteis  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 9ª geração  
 década de 2010  
 Joy-Con  
 Switch (Marca)  
 Switch Pro Controller  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Switch (Marca)**

BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: Joy-Con

Switch (Console)  
Switch Pro Controller

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **Switch Pro Controller**

BT1: controles  
BT2: acessórios  
RT: Switch (Console)  
Switch (Marca)  
SC: HD Hardware

### **Taito**

BT1: desenvolvedores  
SC: PS Personalidades

### **Tamagotchi**

BT1: consoles portáteis  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: Bandai  
década de 1990  
SC: HD Hardware

### **Tectoy**

BT1: marcas  
RT: Zeebo  
SC: PS Personalidades

### **Telstar**

BT1: consoles domésticos  
BT2: [uso]  
BT3: consoles  
RT: Coleco  
década de 1970  
SC: HD Hardware

### **tempo real**

BT1: [gêneros]  
BT2: jogos  
SC: SW Software

### **Tennis for Two**

BT1: [títulos]  
BT2: jogos  
RT: esportes  
máquinas de fliperama  
SC: SW Software

**terceira pessoa**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

SC: SW Software

**testadores**

BT1: pessoas

DEF: Avaliam versões preliminares ao lançamento da versão comercializada do jogo, para que os desenvolvedores possam verificar e garantir seu funcionamento e jogabilidade.

SC: PS Personalidades

**Tetris**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: Game Boy (Console)

quebra-cabeças

SC: SW Software

**thatgamecompany**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

**The Legend of Zelda**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

Nintendo Entertainment System (Console)

role-playing game

SC: SW Software

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

role-playing game

Super Nintendo (Console)

SC: SW Software

**The Legend of Zelda: Breath of the Wild**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

mundo aberto

Nintendo

role-playing game

Switch (Console)

Wii U (Console)

SC: SW Software

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

Nintendo 64 (Console)

Nintendo Entertainment Analysis and Development

role-playing game

SC: SW Software

**The Sales Team**

BT1: marcas

RT: Videomaster Home T.V.

SC: PS Personalidades

**Tiger Telematics**

BT1: marcas

RT: Gizmondo

SC: PS Personalidades

**tiro**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

RT: Doom

Half-Life 2

Halo 2

Wolfeinstein 3D

SC: SW Software

**Tokyo Game Show**

BT1: eventos

RT: Chiba

SC: PS Personalidades

**Tomb Raider**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: ação

aventura

PlayStation 1 (Console)

SC: SW Software

**Treasure**

BT1: desenvolvedores

SC: PS Personalidades

**turnos**

BT1: [gêneros]

BT2: jogos

SC: SW Software



**TV Jack 1000**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Bandai

década de 1970

SC: HD Hardware

**Ubisoft Montreal**

BT1: desenvolvedores

RT: Ezio Auditore

SC: PS Personalidades

**UFO A500 II**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1990

Nintendo Entertainment System (Console)

Selection

SC: HD Hardware

**Ultima Online**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: massive multiplayer online

SC: SW Software

**Unity**

BT1: game engines

SC: SW Software

**Unreal Engine**

BT1: game engines

SC: SW Software

**Valve**

BT1: desenvolvedores

RT: Half-Life 2

Portal

Portal 2

SC: PS Personalidades

**Vectrex**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Bandai

década de 1980

Milton Bradley

SC: HD Hardware

**VIC-20**

BT1: computadores

RT: Commodore International  
década de 1980

SC: HD Hardware

**Video Pinball**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: Atari

década de 1970

SC: HD Hardware

**Video Sport MK2**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

Henry's

SC: HD Hardware

**Videomaster Home T.V.**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1970

The Sales Team

SC: HD Hardware

**Videopac G7400**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 1980

Philips

SC: HD Hardware

**Virtua Fighter**

BT1: [títulos]

BT2: jogos

RT: luta

Sega

SC: SW Software

**Virtual Boy (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles  
 RT: década de 1990  
 Virtual Boy (Marca)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Virtual Boy (Marca)**

BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: Virtual Boy (Console)  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **Westwood Studios**

BT1: desenvolvedores  
 SC: PS Personalidades

### **Wii (Console)**

BT1: consoles domésticos  
 BT2: [uso]  
 BT3: consoles  
 RT: 7ª geração  
 década de 2000  
 Nunchuck  
 Wii (Marca)  
 Wii Sensor Bar  
 WiiMote  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.  
 SC: HD Hardware

### **Wii (Marca)**

BT1: Nintendo  
 BT2: marcas  
 RT: jogadores casuais  
 Nunchuck  
 Wii (Console)  
 Wii Balance Board  
 Wii Mini  
 Wii Sensor Bar  
 WiiMote  
 SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.  
 SC: PS Personalidades

### **Wii Balance Board**

BT1: acessórios  
 RT: Wii (Marca)  
 Wii U (Marca)  
 SC: HD Hardware

**Wii Mini**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2000

Nunchuck

Wii (Marca)

Wii Sensor Bar

WiiMote

SC: HD Hardware

**Wii Sensor Bar**

BT1: acessórios

RT: Wii (Console)

Wii (Marca)

Wii Mini

Wii U (Console)

Wii U (Marca)

SC: HD Hardware

**Wii U (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

Gamepad

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Wii Sensor Bar

Wii U Pro Controller

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

**Wii U (Marca)**

BT1: Nintendo

BT2: marcas

RT: Gamepad

jogadores casuais

Wii Balance Board

Wii Sensor Bar

Wii U Pro Controller

WiiMote

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

**Wii U Pro Controller**

BT1: controles

BT2: acessórios

RT: Wii U (Console)  
       Wii U (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **WiiMote**

BT1: controles  
       BT2: acessórios  
 RT: Nunchuck  
       Wii (Console)  
       Wii (Marca)  
       Wii Mini  
       Wii U (Marca)  
 SC: HD Hardware

### **Will Wright**

BT1: criadores  
       BT2: pessoas  
 RT: Maxis  
 SC: PS Personalidades

### **WipEout**

BT1: [títulos]  
       BT2: jogos  
 RT: corrida  
       PlayStation 1 (Console)  
 SC: SW Software

### **Wolfeinstein 3D**

BT1: [títulos]  
       BT2: jogos  
 RT: ação  
       primeira pessoa  
       tiro  
 SC: SW Software

### **World of Warcraft**

BT1: [títulos]  
       BT2: jogos  
 RT: massive multiplayer online  
 SC: SW Software

### **Xbox (Console)**

BT1: consoles domésticos  
       BT2: [uso]  
       BT3: consoles  
 RT: 6ª geração  
       década de 2000  
       Halo 2  
       Xbox (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **Xbox (Marca)**

BT1: Microsoft

BT2: marcas

RT: Xbox (Console)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **Xbox 360 (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2000

Grand Theft Auto 5

Kinect

Xbox 360 (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **Xbox 360 (Marca)**

BT1: Microsoft

BT2: marcas

RT: Kinect

Xbox 360 (Console)

Xbox 360 Slim

Xbox 360 Super Slim

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **Xbox 360 Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox 360 (Marca)

SC: HD Hardware

### **Xbox 360 Super Slim**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 7ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox 360 (Marca)  
SC: HD Hardware

### **Xbox One (Console)**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

Grand Theft Auto 5

Kinect

Xbox One (Marca)

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem do próprio aparelho de videogame.

SC: HD Hardware

### **Xbox One (Marca)**

BT1: Microsoft

BT2: marcas

RT: Kinect

Xbox One (Console)

Xbox One S

Xbox One X

SN: Deve ser utilizado para indexar itens que tratem da própria marca, e não do hardware construído.

SC: PS Personalidades

### **Xbox One S**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox One (Marca)

SC: HD Hardware

### **Xbox One X**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: 8ª geração

década de 2010

Kinect

Xbox One (Marca)

SC: HD Hardware

### **Zanussi**

BT1: marcas

RT: Ping-O-Tronic

SC: PS Personalidades

**Zeebo**

BT1: consoles domésticos

BT2: [uso]

BT3: consoles

RT: década de 2000

Tectoy

SC: HD Hardware



## APÊNDICE C – Tesauro de Videogames: Categorias

### Ações

- . [reais]
- .. conexão
- .. eject
- .. instalação
- .. pressão
- .. programação
- . [virtuais]
- .. cheating
- .. loading
- .. reloading

### Hardware

- . acessórios
- .. CD-i
- .. controles
- ... botões
- ... chips de bluetooth
- ... DualShock
- .... DualShock 1
- .... DualShock 2
- .... DualShock 3
- .... DualShock 4
- ... fios conectores
- ... Gamepad
- ... Joy-Con
- ... motores de vibração
- ... Nunchuck
- ... PlayStation Move
- ... Sixaxis
- ... Switch Pro Controller
- ... Wii U Pro Controller
- ... WiiMote
- .. Famicom Disk System
- .. GameShark
- .. Kinect
- .. Memory Card
- .. Nintendo 64 DD
- .. PlayStation Camera
- .. PlayStation Eye
- .. PlayStation VR
- .. R.O.B.
- .. Satellaview
- .. Sega 32X
- .. Wii Balance Board
- .. Wii Sensor Bar

- . computadores
  - .. Amiga
  - .. Amstrad CPC
  - .. Apple I
  - .. Apple II
  - .. Atari 400
  - .. Atari 800
  - .. Atari ST
  - .. CDTV
  - .. Commodore 64
  - .. Commodore PET
  - .. Halcyon
  - .. IBM 1130 Computing System
  - .. IBM 701
  - .. IBM 7094
  - .. Lisa
  - .. Macintosh
  - .. MSX
  - .. MSX2
  - .. VIC-20
- . consoles
  - .. [gerações]
    - ... 1ª geração
    - ... 2ª geração
    - ... 3ª geração
    - ... 4ª geração
    - ... 5ª geração
    - ... 6ª geração
    - ... 7ª geração
    - ... 8ª geração
    - ... 9ª geração
  - .. [uso]
    - ... consoles domésticos
      - .... 3DO Interactive Multiplayer (Console)
      - .... Amstrad GX4000
      - .... Atari 2600 (Console)
      - .... Atari 5200 (Console)
      - .... Atari 7800 (Console)
      - .... Atari Jaguar (Console)
      - .... Atari Pong
      - .... Bally Professional Arcade
      - .... Casio Loopy
      - .... Cassette Vision
      - .... CD32
      - .... CDTV
      - .... ColecoVision
      - .... Color TV Game 15
      - .... Color TV Game 6
      - .... Color TV Game Block Breaker
      - .... Color TV Game Racing 112

- .... Dendy
- .... Dreamcast (Console)
- .... Epoch TV Block
- .... Epoch TV Tennis
- .... Fairchild Channel F
- .... GameCube (Console)
- .... Halcyon
- .... Hitachi TV-Game VG-104
- .... Intellivision
- .... Interton VC-4000
- .... Konix Multisystem
- .... Master System (Console)
- .... Megadrive (Console)
- .... NEMO
- .... Neo Geo (Console)
- .... Nintendo 64 (Console)
- .... Nintendo Entertainment System (Console)
- .... Odyssey (Console)
- .... Odyssey 100
- .... Odyssey<sup>2</sup> (Console)
- .... Odyssey3 (Console)
- .... PC Engine
- .... Ping-O-Tronic
- .... Pippin
- .... Playmore
- .... PlayStation 1 (Console)
- .... PlayStation 1 Slim
- .... PlayStation 2 (Console)
- .... PlayStation 2 Slim
- .... PlayStation 3 (Console)
- .... PlayStation 3 Slim
- .... PlayStation 3 Super Slim
- .... PlayStation 4 (Console)
- .... PlayStation 4 Pro
- .... PlayStation 4 Slim
- .... RCA Studio II
- .... Saturn (Console)
- .... Sears Tele-Games Pong
- .... SG-1000 (Console)
- .... Super Cassette Vision
- .... Super Nintendo (Console)
- .... SuperVision 8000
- .... Switch (Console)
- .... Telstar
- .... TV Jack 1000
- .... UFO A500 II
- .... Vectrex
- .... Video Pinball
- .... Video Sport MK2
- .... Videomaster Home T.V.

- .... Videopac G7400
- .... Virtual Boy (Console)
- .... Wii (Console)
- .... Wii Mini
- .... Wii U (Console)
- .... Xbox (Console)
- .... Xbox 360 (Console)
- .... Xbox 360 Slim
- .... Xbox 360 Super Slim
- .... Xbox One (Console)
- .... Xbox One S
- .... Xbox One X
- .... Zeebo
- ... consoles portáteis
- .... 2DS
- .... 3DS (Console)
- .... 3DS XL
- .... Atari Lynx (Console)
- .... Auto Race
- .... DS (Console)
- .... DS Lite
- .... DSi
- .... DSi XL
- .... Football
- .... Game & Watch
- .... Game Boy (Console)
- .... Game Boy Advance (Console)
- .... Game Boy Advance SP
- .... Game Boy Color
- .... Game Boy Light
- .... Game Boy Micro
- .... Game Boy Pocket
- .... Game Gear (Console)
- .... Gizmondo
- .... Merlin
- .... MicroVision
- .... New 2DS XL
- .... New 3DS
- .... New 3DS XL
- .... Playstation Portable (Console)
- .... PlayStation Vita (Console)
- .... Switch (Console)
- .... Tamagotchi

#### Lugares

- . Alemanha
- .. Colônia
- . Brasil
- .. Santa Catarina
- ... Florianópolis

- .. São Paulo (Estado)
- ... São Paulo (Cidade)
- . Estados Unidos
- .. Anaheim
- .. Los Angeles
- . França
- .. Paris
- . Japão
- .. Chiba

#### Personalidades

- . desenvolvedores
- .. Activision
- .. Atari (Jogos)
- .. Bethesda Game Studios
- .. BioWare
- .. Black Isle Studios
- .. Blizzard Entertainment
- .. Broderbund
- .. Bungie
- .. Capcom
- .. DICE
- .. EA Canada
- .. Enix
- .. Epic Games
- .. Game Freak
- .. HAL Laboratory
- .. Harmonix
- .. Id Software
- .. Infinity Ward
- .. Insomniac Games
- .. Intelligent Systems
- .. Irrational Games
- .. Konami
- .. Level-5
- .. Looking Glass Studios
- .. LucasArts
- .. Maxis
- .. MicroProse
- .. Midway
- .. Namco
- .. Naughty Dog
- .. Neversoft
- .. Nintendo Entertainment Analysis and Development
- .. Origin Systems
- .. Polyphony Digital
- .. PopCap Games
- .. Rare
- .. Relic Entertainment
- .. Retro Studios

- .. Rockstar North
- .. SCE Japan Studio
- .. SCE Santa Monica Studio
- .. Sega AM2
- .. Sierra
- .. SNK
- ... Neo Geo (Marca)
- .. Sonic Team
- .. SquareSoft
- .. Taito
- .. thatgamecompany
- .. Treasure
- .. Ubisoft Montreal
- .. Valve
- .. Westwood Studios
  
- . eventos
- .. BlizzCon
- .. Brasil Game Show
- .. Eletronic Entertainment Expo
- .. Gamercom
- .. Gamescom
- .. Paris Games Week
- .. Tokyo Game Show
- . game engines
- .. Fox Engine
- .. Frostbite Engine
- .. Havok
- .. Rockstar Advanced Game Engine
- .. RPG Maker
- .. Unity
- .. Unreal Engine
- . marcas
- .. Alienware
- .. Amiga Technologies
- .. Amstrad
- .. Apple
- .. Atari
- ... Atari 2600 (Marca)
- ... Atari 5200 (Marca)
- ... Atari 7800 (Marca)
- ... Atari Jaguar (Marca)
- ... Atary Lynx (Marca)
- .. Bally
- .. Bandai
- .. Casio
- .. Coleco
- .. Commodore International
- .. Epoch
- .. Fairchild Semiconductor

- .. Hasbro
- .. Henry's
- .. Hitachi
- .. IBM
- .. Interton
- .. Konix
- .. Magnavox
- ... Odyssey (Marca)
- ... Odyssey<sup>2</sup> (Marca)
- ... Odyssey3 (Marca)
- .. Mattel Electronics
- .. Microsoft
- ... Xbox (Marca)
- ... Xbox 360 (Marca)
- ... Xbox One (Marca)
- .. Milton Bradley
- .. NEC
- .. Nintendo
- ... 3DS (Marca)
- ... DS (Marca)
- ... Game Boy (Marca)
- ... Game Boy Advance (Marca)
- ... GameCube (Marca)
- ... Nintendo 64 (Marca)
- ... Nintendo Entertainment System (Marca)
- ... Super Nintendo (Marca)
- ... Switch (Marca)
- ... Virtual Boy (Marca)
- ... Wii (Marca)
- ... Wii U (Marca)
- .. Panasonic
- ... 3DO Interactive Multiplayer (Marca)
- .. Parker Brothers
- .. Philips
- ... Odyssey<sup>2</sup> (Marca)
- .. Razer
- .. RCA
- .. RDI Video System
- .. Sanyo
- ... 3DO Interactive Multiplayer (Marca)
- .. Sega
- ... Dreamcast (Marca)
- ... Game Gear (Marca)
- ... Master System (Marca)
- ... Megadrive (Marca)
- ... Saturn (Marca)
- ... SG-1000 (Marca)
- .. Selection
- .. Sony
- ... PlayStation

- .... PlayStation 1 (Marca)
- .... PlayStation 2 (Marca)
- .... PlayStation 3 (Marca)
- .... PlayStation 4 (Marca)
- .... PlayStation Portable (Marca)
- .... PlayStation Vita (Marca)
- .. Steepler Company
- .. Tectoy
- .. The Sales Team
- .. Tiger Telematics
- .. Zanussi
- . personagens
  - .. Cloud Strife
  - .. Ezio Auditore
  - .. Kirby
  - .. Luigi
  - .. Mario
  - .. Master Chief
  - .. Pikachu
  - .. Samus Aran
  - .. Solid Snake
  - .. Sonic
- . pessoas
  - .. criadores
    - ... David Jones
    - ... Hideo Kojima
    - ... Hironobu Sakaguchi
    - ... John Carmack
    - ... Masaya Matsuura
    - ... Michael Morhaime
    - ... Satoshi Tajiri
    - ... Shigeru Miyamoto
    - ... Sid Meier
    - ... Will Wright
  - .. designers
  - .. jogadores
    - ... jogadores casuais
    - ... jogadores hardcore
  - .. programadores
  - .. roteiristas
  - .. testadores

## Softwares

- . jogos
  - .. [gêneros]
    - ... ação
    - ... arcade
    - ... aventura
    - ... aviação
    - ... beat'em up



- ... construção
- ... corrida
- ... defesa de torre
- ... esportes
- ... estratégia
- ... festa
- ... gráficos
- ... hack'n'slash
- ... horror
- ... linear
- ... luta
- ... massive multiplayer online
- ... multiplayer
- ... mundo aberto
- ... música
- ... plataforma
- ... primeira pessoa
- ... quebra-cabeças
- ... ritmo
- ... role-playing game
- ... shoot'em ups
- ... simulação
- ... single-player
- ... sobrevivência
- ... stealth
- ... tempo real
- ... terceira pessoa
- ... tiro
- ... turnos
- .. [títulos]
- ... Baldur's Gate 2
- ... Breakout
- ... Chrono Trigger
- ... Deus Ex
- ... Donkey Kong
- ... Doom
- ... Flower
- ... Galaxy Game
- ... Grand Theft Auto 5
- ... Half-Life 2
- ... Halo 2
- ... Halo 2600
- ... Metal Gear Solid
- ... Metroid
- ... Minecraft
- ... Mortal Kombat
- ... Pac-Man
- ... Pong
- ... Portal
- ... Portal 2

- ... Resident Evil
- ... Sid Meier's Pirates!
- ... Sim City
- ... Sonic the Hedgehog
- ... Space Invaders
- ... Space War
- ... StarCraft
- ... Street Fighter 2
- ... Super Mario 64
- ... Super Mario Bros.
- ... Super Mario Bros. 3
- ... Super Mario World
- ... Super Metroid
- ... Tennis for Two
- ... Tetris
- ... The Legend of Zelda
- ... The Legend of Zelda: A Link to the Past
- ... The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- ... The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- ... Tomb Raider
- ... Ultima Online
- ... Virtua Fighter
- ... WipEout
- ... Wolfenstein 3D
- ... World of Warcraft

#### Tempo

- . década de 1950
- . década de 1960
- . década de 1970
- . década de 1980
- . década de 1990
- . década de 2000
- . década de 2010